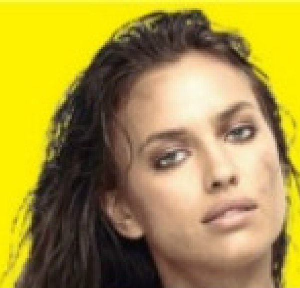



《三国志12》首爆料
内政、战斗、角色、技能

NFS，本色回归
极速快感与极度争议

01 月中
本期零售价
￥10


www.popsoft.com.cn

2012年 总第391期

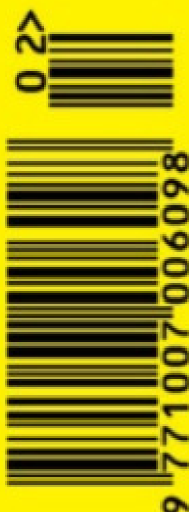
大众软件®

电……与娱乐……择

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。






ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
游戏黑的战争，以BF和MW之名
电子娱乐新境界：中国单机游戏引进史之电子艺界篇



本期攻城略地
战地3/现代战争3



订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人： 大众软件杂志社　**收款人地址：** 北京市100143信箱103分箱　**邮编：** 100143　**汇款金额：** XXX元

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.淘宝网订阅

店铺名称： 大众软件读者俱乐部　**网店地址：** http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅

杂志社地址： 北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线： 645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人： 陈小姐　**联系电话：** 010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



JANUARY

本月强档

三国志12

在去年的东京电玩展上，《三国志12》初亮相就立即吸引了粉丝们的关注，希望得到更多的游戏信息。不过，光荣是家很有趣的公司，坚决奉行着“不到火候不揭锅”的策略，真是让人着急。而就在2011年11月30日，光荣终于开始放出料了，我们看看从这次的官方资料里都能看出些什么。

3

3个月内即将发售的游戏有：



辐射——新维加斯终极版
FNV: ULTIMATE EDITION



阿玛鲁王国——惩罚
KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING



暴力辛迪加
SYNDICATE



质量效应3
MASS EFFECT 3

6

6个月内即将发售的游戏有：



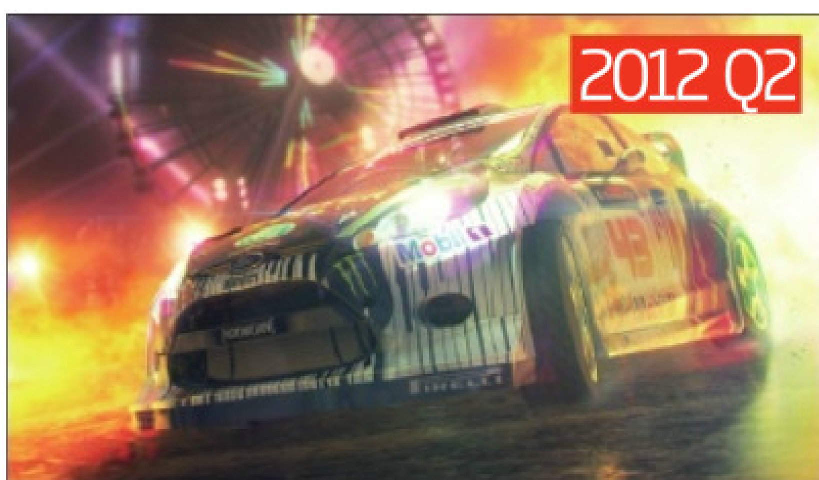
马克斯·佩恩3
MAX PAYNE 3



杀戮原型2
PROTOTYPE 2



南方公园——游戏版
SOUTH PARK: THE GAME



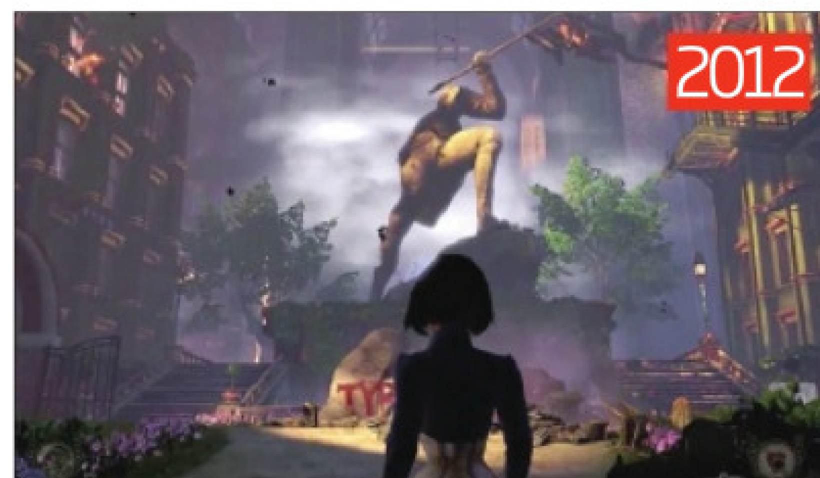
尘埃——胜负对决
DIRT SHOWDOWN

9+

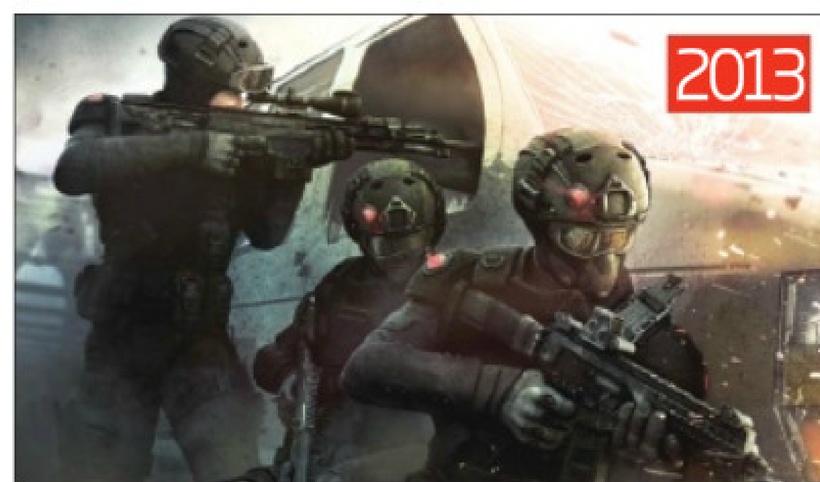
9个月内或以上即将发售的游戏有：



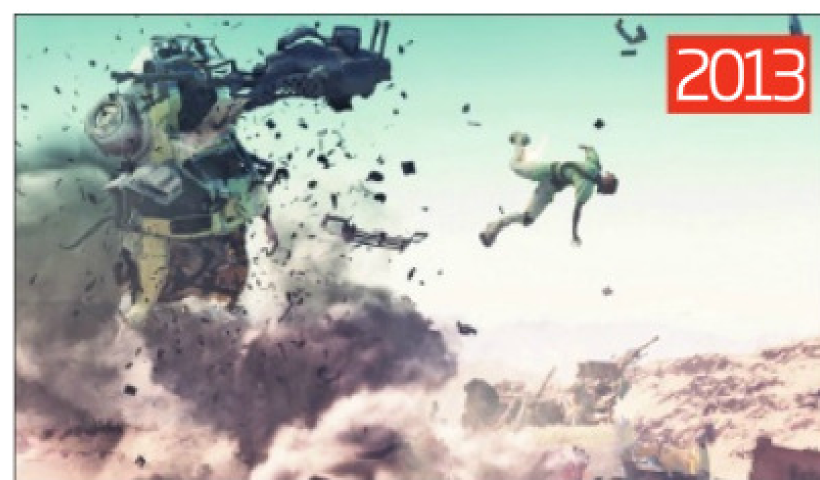
国王的恩赐——北地勇士
WARRIORS OF THE NORTH



生化震撼——无限
BIOSHOCK INFINITE



彩虹六号——爱国者
RAINBOW 6 PATRIOTS



命令与征服——将军2
C&C: GENERALS 2





GAME SPECIAL P12

专题企划

电子艺界的正版游戏回忆

本文最初仅为我自己而写，以纪念我的1996～2000年的电子艺界游戏情结。然而随着调查和访谈的深入，我逐渐感到自己无意中担上了还原单机正版引进历史的重任。其实，这并不算是一段真正意义上的历史，而更像是一小撮夹杂着幻觉、错觉的回忆。他们的回忆，我的回忆……

BATTLE ONLINE P52

在线争锋

科幻外衣下的《神秘世界》

《神秘世界》其实只披了一件“科幻”的外衣，骨子里依然甩不掉剑与魔法。但它巧妙的就是把背景设定在了现代。吸血鬼在肮脏的伦敦夜总会里寻找猎物、吸取人血，狼人潜伏在首尔下水道里，不死亡灵在纽约夜幕下捕食活人，当这一切在现代城市中上演，所带来的感受是奇幻游戏无法比拟的。





GAME PREVIEW P76

前线地带

街霸X铁拳

当《街头霸王》从近十年的低潮中走出后，如果要选个对手，那么Namco的"铁拳"系列是可以与之一战的。几乎没有任何人会想到会有一天，《街霸》的斗士会与《铁拳》里的格斗家在游戏里来上一场真刀真枪的比试，升龙拳与雷神拳碰撞出激情的火花，而这款不可思议的乱战游戏便是《街霸X铁拳》！

REVIEWS P117

评游析道

极品飞车——狂飙

《极品飞车——狂飙》是系列发展史上争议最大、评价最为趋向两极的一款作品。捧到天上的人认为这是"史上最来感的一款NFS"，踩到脚底的人则喷它是"NFS历史上的下限之作"——显然，支持后一种观点的人要更多一些。



“两个游戏共同取得成功对这个产业是一件好事情。”

——《使命召唤——现代战争3》执行制作人Mark Rubin在接受Eurogamer采访时对《战地3》与自家作品无休止的口水战做出上述表态，认为DICE的开发者们也和他们一样感同身受。

“简直是无厘头的谣传。”

——韦布·摩根的著名游戏业界分析师Michael Pachter评论近期甚嚣尘上的关于Xbox 720的种种传言，他认为2012年微软可能还会再发售一款新的Xbox 360，但下一代Xbox可能不会早于2014年前发售。



“这些事件和现象在历史上早已被重复无数次，我们并不是有意为之。”

——Irrational Games总裁兼创意总监Ken Levine称其负责开发的《生化震撼——无垠》的故事并不是有意与当下的某些现象接轨，和《生化震撼》原作一样，它讲述的是那些在人类历史上发生过、正在发生并且还将继续出现的思潮与现实。



“我们不想应付了事。”

——Halfbrick的Luke Muscat谈及为何《水果忍者2》仍然神龙见首不见尾，他称Halfbrick若是想赶工，《水果忍者》续作只需要几个月就能炮制出来，但他们的目标则是让Halfbrick成为上品游戏的象征。



“这是你的电视的未来。”

——2011年12月6日，微软正式发布了Xbox Live系统界面的秋季更新，这次更新将是Xbox第二次完全更换系统界面风格（第一次是NXE系统界面的发布），使用了微软在Windows Phone 7和Windows 8上大力推广的Metro系统界面，并整合入了大量的TV视频内容提供商以及Bing搜索，Kinect也进一步整合入了整个系统，微软意图通过此次更新深化Xbox Live的平台化优势并占领客厅。

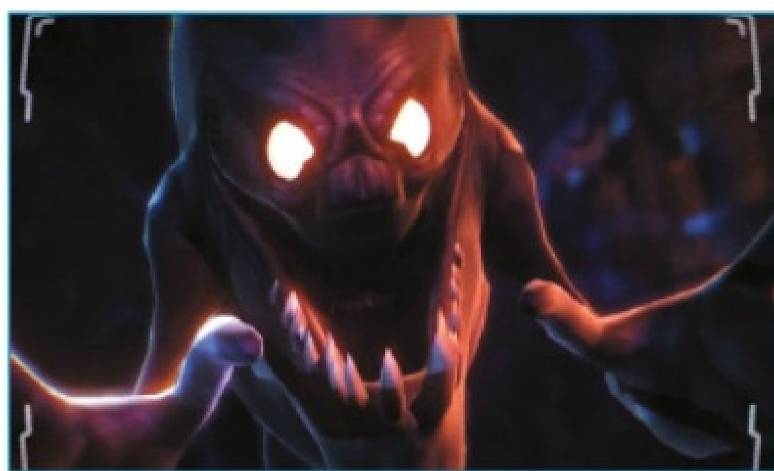


“这次没有纯爷们兄弟情了。”

——《战争机器》系列创意总监Cliff Bleszinski谈及Epic在VGA年度颁奖礼上公布的新作《堡垒之夜》（Fortnite）时评价说这是《战争机器》团队长久以来跃跃欲试的全新项目，希望可以展现给玩家这支队伍的另一面貌。

“我不知道它在我们的作品最大的西方市场是否会广受欢迎。”

——Epic Games总裁Mike Capps认为现在还不是他们为PS Vita开发游戏的最好时机，因为公司并不想在这样一个新平台的首发年就为其制作作品而承担风险，等待市场和玩家群体成熟才是Epic的长年策略。



“EA对Bioware的影响可不仅仅只是执行层面上那么简单。”

——Bioware创意总监Casey Hudson表示他们与EA的合作深入到了各个开发团队大到联机小到音效库的方方面面。

BIOWARE



“一年又一年的《使命召唤》资料片。”

——与Infinity Ward共同完成了《使命召唤——现代战争3》的Sledgehammer Games近日开始为旗下的“《使命召唤》开发团队”招兵买马，目标是寻找一位能够让《使命召唤》的“联机部分更上一层楼”的软件工程师，或许他们要重拾传闻的第三人称《使命召唤》作品了。

“能不能不要这样反人类。”

——EA近日公布《战地3》的后续补丁将仅能通过Origin进行更新，鉴于最近一个补丁的容量高达3.6GB，有玩家要求将补丁作为独立更新包放出，却得到了EA的无情回应。考虑到Origin客户端在各个方面的糟糕表现，此举被称为是PC游戏分发中最糟糕的主意。



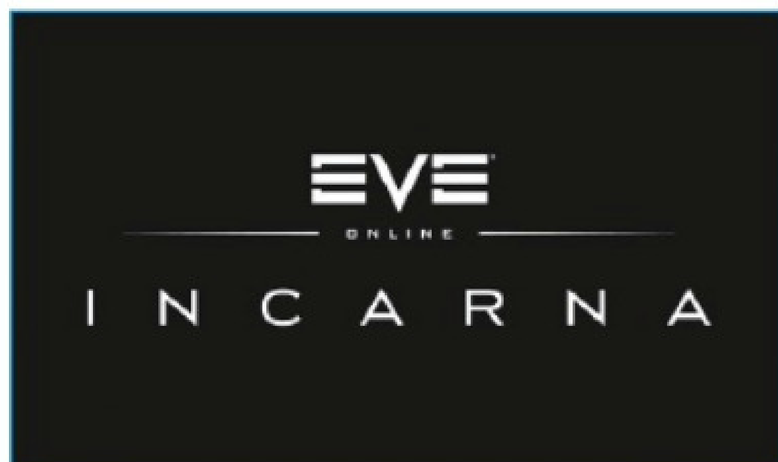


“难道是被主机游戏开发拖垮了？”

——开发RPG化射击游戏名作“潜行者”（S.T.A.L.K.E.R.）系列的乌克兰GSC工作室近日宣布关闭，已经公布了一部分概念设计图的《潜行者2》恐怕也将就此搁浅。媒体认为针对欧洲用户群开发游戏的成本过高，外加工作室的一次主机游戏开发尝试失败是走到这般地步的最主要原因。

“光给个小房间走来走去，你坑谁呢。”

——冰岛开发商CCP资深制作人阿尔纳·盖尔法松评价《星战前夜》（EVE Online）资料片“Incarna”的失败之处，指出这部资料片仅仅解决了玩家缺少带入感的问题，但未能真正触及根本，核心玩家群体对此毫不感冒。



“想在船上玩都没戏了吗？”

——有玩家发现自己的《使命召唤——现代战争3》游戏账户被封停了整整5000天（也就是14年！），Infinity Ward社区经理Robert Bowling（人称402）却确认说：“这并不是数据错误，这就是你不知道做了什么龌龊的事情被我们永久封停了。”

“见过贵的，没见过这么贵的。”

——EA公布了旗下RPG新作《阿玛鲁王国——惩罚》收藏版的详细信息，分为特别版、典藏版和终极的签名版，包含游戏世界地图、特制实体骰子、占卜卡片、原声集、角色手办、概念图集以及限量300份的分别由主美Todd McFarlane（《再生侠》）和编剧R.A. Salvatore（《冰风谷》《黑暗精灵》）等人亲笔签名的物品，其中签名物品为签名版专有。3个版本的价格分别为80、200和275美元，后二者分别限量700和300份，这大概是游戏史上限量最严价格最高的收藏版了吧。



“居然还指望PC玩家会买？给DX11也不买账啊！”

——Remedy的生存恐惧大作《心灵杀手》（Alan Wake）被发现在Steam上注册了商品信息，预示着PC版即将发布，但本作原本承诺为PC开发，甚至提及为四核心优化，然而Remedy和微软最终食言，2年后迟来的此举是否可以安抚人心就很难说了。



“我们喜闻乐见，你管得着么。”

——Bethesda Softworks制作人Todd Howard在聊到玩家在《上古卷轴5》里对木桶做出的那些让人哭笑不得的“恶行”时表示，既然玩家们乐在其中又无伤大雅，他们也就不会做出修改了。


日本大地震对索尼这样的日本厂商的打击是巨大的



《神秘海域3》的大卖只是一个特例



PSN的黑客事件才是索尼去年最大的灾难

PS3这一年怎么了？天灾加人祸，技术的索尼挡不住

2011.12.5 IGN.com

年初的时候，我曾经断言：今年是属于PS3的。主机的价格已经日趋合理，拥有越来越多的独占大作，而这方面微软似乎只有《战争机器3》可以抗衡。索尼已经做好在2011年扭转战局的一切准备，他们要迎头赶上Xbox 360的销量并继续赢得更多核心玩家的心。

但是上面的这些目标几乎都没有实现，在如此的天时地利人和之下仍然功败垂成，我怀疑PS3是否还有机会。PS3在2011年的失望来自多方面的原因，其中相当一部分并不是索尼的问题。

天灾

首先是3月日本遭遇的9.0级大地震，超过16 000人死亡，甚至还引发了一场严重的核泄漏危机。对于索尼这样一个日本公司和PS品牌来说，损失的不仅仅是人员疏散开销和宝贵的开发费用。

《摩托风暴——启示录》原定于3月高调发售，但游戏的主要场景发生在一个地震后的城市废墟之中，因此它被无限期推迟发行，直到5月才得以重新上市，而此时却已经没有任何的市场营销以及推广活动了。

而2011年索尼的大量独占作品，包括《小小大星球2》《恶名昭彰2》《杀戮地带3》《海豹突击队4》等等都未能在销量上让人眼前一亮。虽然PS3的累计销量已经突破了5700万台，2011年的大部分独占作品的首周销量都在50万以下挣扎。

发售策略

或许上面这些独占作品的惨淡销量还要归罪于索尼过度密集的发售日程安排。《神秘海域3——德雷克的诡计》的销量非常出色，几乎是每一位PS3玩家都必定入手的作品，所以呢，《瑞奇与叮当——四位一体》和《ICO&旺达与巨像合集》就被略过了，因为他们只有这么多钱。

PSN事件

不过也许是因为索尼的用户们开始失去信心了呢？2011年4月PSN突然离线，索尼宣称“进入维护”。而数天后，却爆出了电子游戏史上最大的黑客事件：名为“无名者”（Anonymous）的黑客组织侵入了PSN，窃取了超过7700万名用户的个人信息。尽管PSN如今已经恢复正常，玩家们却仍然会在看到它时如鲠在喉。

未来怎么办？

主机市场的竞争格局看来已经尘埃落定了。尽管我的同事们认为PS3将在明年超越Xbox 360的销量，但独占作品恐怕会仍然保持如今这温吞水一般的销量走势，玩家们也仅仅会为某一款或者两款游戏打开他们的主机。

问题在于索尼要怎么在下一次战斗中翻盘？至少请不要再做出让一个门外汉去做游戏广告的荒唐举动了。P


还有多少玩家会回归呢

《最终幻想XIV》结束免费期进入收费运营 是否还能杀回江湖？

2011.12.6 IGN.com

史克威尔艾尼克斯近日宣布旗下主力网游作品《最终幻想XIV》将于2012年1月6日起正式进入收费运营。所以我们现在可以下结论了：《最终幻想XIV》的发售日期实在是提前的太久了，因此它只得免费运营了超过一年的时间。在此期间，史克威尔艾尼克斯重组了整个开发团队并计划在2.0版本中解决玩家长久以来的种种诟病。

而收费方面，如果玩家的《最终幻想XIV》账号已经很久没有登录过，那么它将被暂时停用以防止玩家被无故扣款，而在2.0版本上线之前，北美服务器的月费价格为9.99美元，其中包含一个角色栏位；在2.0版本之后，价格将上调为12.99美元，包含9.99美元的基本费用和3美元的一个角色栏位费用。P




DEV MAN TALKING

Do levels and achievements make games better?

复杂的关卡设计和成就系统真的会让游戏锦上添花吗？

也许简单才是美

PC Gamer US 2011.12 Eskil Steenberg

编者按：我们如今玩到的游戏大多充斥着五花八门的复杂要素，然而当初那设计简单的《超级马里奥》《魂斗罗》却仍然占据着我们心中的重要位置，这究竟是怎么了？

我们热爱某一些游戏，但是只会去玩另一些游戏。《大神》确实是人见人爱，但是有谁真正打通过吗？我自己已经不知道把《自由战士》打穿了多少遍了，但是要真让我来评分，我也就给它个及格。有些游戏表面上有着一些群众都不顺眼的设计——比如在《反恐精英》里要等上整整一轮，但是我们却在这些游戏上花费了远比其他游戏多得多的时间。一些我们曾经翘首期盼的游戏内容到头来却并没有满足期望。原本以为人人都爱玩《孢子》，但是最后发现还是去玩《幻幻球》（Peggle）吧。好像玩家们其实并不知道自己真正想玩的是什么。

为什么我们会如此迷茫？因为作为玩家的你根本不知道自己在游戏里究竟做了什么。你并不是一个万人景仰的英雄，弹出来的那个成就也根本不能说明你真的成就了什么千秋伟业，就算你为了收集那一套装备花了再长的时间也不过是硬盘里多存储的几个字节罢了。

你在游戏里成就的一切都是虚妄的——只是你的心智被操控了，你认为这一切都是真的，哪怕只有在游戏里的那短短几小时。游戏设计的一切其实都是关于操控玩家心智的艺术，而首要的原则便是不能让被操控者意识到自己被操控了，因此玩家不知道自己为什么要玩某个游戏其实不难理解。

“操控”听起来是个很邪恶的贬义词，但不见得是件坏事。游戏操控我们的心智，我们因此拥有了精彩的游戏体验，见识了壮美的名山大川，结识了新的朋友。我们坐下来玩游戏时，内心其实渴望着接受这种“操控”。

诸如《文明》《反恐精英》《幽浮》这样的游戏早已紧紧抓住我们的心智，成为我们过去美好故事的一部分。开发者们不断的在重复着这些游戏创立的模式，而我们却还未能理解这其中的奥妙。过去几年间，我曾试图重现玩家与游戏建立起感情链接的模式但却一无所获。不过在这过程中，我开始思考，未来的游戏设计理念能够达到什么样的高度。

但这操控心智的力量也有可能走向另一面。玩家在进入的游戏的时候，“操控”他们的开发者们必须保证自己不能故意借此获利。你怎么知道开发者就一定是为了带给你独一无二的游戏体验，而不是想尽办法掏空你的口袋而这么做的呢？

制作一款旷世杰作没有什么秘方可言，但是想让玩家上瘾却有很多的捷径可走。关卡、解锁内容和成就统统会让玩家心甘情愿地上钩，但这真的是优秀游戏的必备要素吗？很多游戏开发者或许会有所异议。我一直认为，只要游戏足够有趣，哪怕每次重新开始游戏都要白手起家，我也会心甘情愿地玩下去。

大部分的社交类游戏都将令人上瘾这一环放在了乐趣之上，所以这类游戏往往拥有大量的解锁内容。核心玩家都不用去亲自玩一遍就会感觉到“此地有诈，不可久留”，意识到开发者们正是滥用了我们的信任，以此作为盈利的工具。比如暴雪在商城中开价25美元售卖的星界战马坐骑便越过了这条底线，从提供乐趣转变到了获利为先上来。

以得分、关卡和成就等等形式提供的奖励会让玩家着迷不假，但很多人（包括我）却认为这实际上是在折损游戏的娱乐价值。著名独立游戏开发者Chris Hecker曾在游戏开发者大会（GDC）的一次讨论中说，如果孩子每读一本书，你就奖给他一块披萨，久而久之，孩子们会更看重披萨，而仅仅把读书作为一种手段。阅读本身的乐趣难道不就是一种奖赏吗？但是你真的很难在周遭图书馆挂着的“读书送披萨”招牌的诱惑下，去推开一扇没有这项服务的图书馆的大门。

我相信总有一天开发者们会茅塞顿开，升华到一个全新的境界，他们不需要再用“提供护甲升级”这种手段就能推动玩家们继续下去，虽然这样做比设计一个成就要难上许多，但这是玩家给予我们无上信任的应有回报。

分，分个大西瓜

CaesarZX
吃着网游的饭，做着单机的梦

最近和“大软”的一些老玩家扯到了游戏分类的问题，一时情绪激动，于是在我的处女专栏中落笔写下这堆胡言乱语。游戏的分类（Genre），这个话题已经相当古老了，事实上，自从世界上第二种游戏诞生之日起就已经成为话题了。

不过要严肃起来谈，本来我是没这个胃口的，如果你是个欧美游戏玩家，在你会发现身边所有游戏类型都有着整齐划一而且一目了然的分类，严格按照游戏性质来分的话，一般只会分为这几大类：动作（Action）、冒险（Adventure）、动作冒险（Action-Adventure）、角色扮演（Role-playing）、模拟（Simulation）、策略（Strategy）、以及体育（Sports）和竞速（Racing/Driving），其余的小类型在游戏大潮中只能起到点缀作用，因此不足为虑。几乎所有游戏都能毫无悬念也绝无争议地对号入座，在近几年会出现同一个游戏占两种甚至以上的大类（比如《辐射3》），但绝不会出现把GTA当做冒险游戏的混乱现象。

可我们的玩家经常遇到一些比如“这游戏到底是ACT还是FPS？”，“到底是ACT还是AVG？”，“到底是SLG还是战略？”诸如此类的争论。分不清3个字母缩写的日本式分类和基本上不把游戏类型缩写的欧美式分类是情有可原的，为了避免产生任何误会和把柄，下文所有游戏分类均用英文全称，也就是欧美分类。

以我个人的理解，中国PC游戏玩家群体与欧美玩家的最大区别，就是我们在刚接触游戏的年代就开始同时深受日系游戏和文化的影响，一些本该在日本人看来才天经地义的事，居然慢慢地也深入了我们的骨髓，在此基础上我们又慢慢接受了欧美游戏，所以我们时常会在日系分类和西方分类的夹击下晕头转向，由于篇幅有限，这里就举一个最常见的例子：AVG。

AVG，这是个典型的日本发明的3字母缩写式游戏分类，原本是日语的假名发音缩略而成，尽管这3个字母来自英文单词Adventure Game，泛指日系游戏中那些有大量对话和情节以及固定画面的游戏（如恋爱、宅类游戏），而非Adventure一词所对应的正统冒险游戏。而如今人家日本又搞出了一种叫ADV的分类（显然也是从Adventure缩略而来。在日本这个游戏产业占GDP极大比重的国家，分类居然还是如此混乱）。而AVG这个叫法依然被中国大陆不少玩家错误沿用至今，被广泛理解为“冒险”游戏。可是同时，在欧美，对应中文“冒险”的游戏，是Adventure Game，分类为Adventure，这恰恰是“AVG”这个名字的来源，于是问题就出现了：此Adventure（欧美）非彼Adventure（日），可却由于一个汉语词汇的“中转”，莫名其妙变成了同一类游戏。

Adventure，直译“冒险”，如果不提文字冒险的话，“图形冒险”类游戏的历史可以追溯到上世纪80年代初，其中最久负盛名的《国王密使》（King's Quest）系列带起了图形冒险游戏的第一个高峰，这股冒险游戏风潮一直到90年代中期才开始逐渐被异军突起的大量其他类型游戏盖过，Sierra和LucasArts这类当年的超级公司是怎么起来的？靠的就是冒险游戏，《神秘岛》（Myst）系列、《猴岛》（Monkey Island）系列、《凯兰迪亚》（Kyrandia）系列……所有这些如雷贯耳的游戏都有一个统一的特征，而且这个特征10多年来一直没有变：剧情为游戏的最主要核心，对话树和解谜成分占游戏的大部分内容、游戏主人公掉血或者死亡的现象维持在最低、游戏节奏和强度相对其他类型游戏明显温和等等。这些独有特征尽管后来被衍生出来成为无数其他游戏类型的标准特征，例如对话树之于Role-playing、解谜之于Action、剧情之于任何类型等等，但是这并不能抹杀冒险游戏对游戏类型发展的启蒙作用。而90年代中期开始接触游戏的中国玩家对地球彼端这一流行了近10年的类型却没有条件去接触，于是酿成了整天搞不清AVG还是ACT的惨剧。

> “事实上，游戏分类自从世界上第二种游戏诞生之日起就已经成为话题了。”

那么有人就要问了，像FPS、RPG这样的缩写，欧美也在用啊？是的，首先，与RPG、AVG，ACT、SLG这类日式假名缩写不同，FPS本来就是西方游戏分类的首字母缩写，First-person Shooter是一个包含了两层含义的名字，First-person指视角，而Shooter则是Action大类的一个分支。因此“第一人称射击”属于Action大类下的Shooter分支，而不是游戏分类。至于RPG，尽管是全球范围内脍炙人口的说法，但若要较真起来，也可以说并不是西方人的分类，因为G，也就是“Game”，在西方分类称呼中是不存在的。可以说在一般的西方分类中，只存在Role-playing，而不存在RPG——尽管我们一般都会如此地去“俗称”。

因此，所谓知其然知其所以然，按照美式分类玩游戏的那叫普通玩家，坚持按照日系分类玩游戏的那叫文艺玩家，而把美日分类混为一谈还自以为是的那简直就是……

顺便提一下国内网游的分类，鉴于国内相当成熟的网游市场和高素质玩家群体，已经有如下几种被广泛接受的分类：2D、2.5D、2.8D、3D、3DS、4D、5D、5D2等等，真是条理清晰，一目了然呀！这不难解释为什么我国势如破竹的网游行业能够百花齐放万家争鸣连放卫星了。P

难度问题



Oracle
欠下一屁股游戏债

前几天利用出刊后的空闲，我终于得以把拖了很久的《战争机器3》打穿，通关之后感慨良多。从2006年末作为Xbox 360看家大作狙击PS3发售，这个系列几乎伴随了本世代主机的整个历程，也见证着这几年来游戏工业的发展变迁。总的来说，游戏变得越来越成熟，越来越人性化，也越来越简单，不知让人该喜该悲。

初上手《战争机器3》时，我不时被一些游戏中的细节打动，作为这个三部曲的最终章，《战争机器3》修复了很多以前的小瑕疵，比如主角接电话的时候终于能加速行走了。以前经常一场恶战之后，马库斯接个电话就开始闲庭漫步。虽然不至于到破坏游戏节奏的地步，但这种强制的慢速行走很显然是为了避免玩家行进太快来不及交代剧情就触发下一场战斗而做的一个限制，简单粗暴，让人不爽——你把场景做大一点，这问题不就迎刃而解了么——3代也的确是这么做的。而且这次剧情播片之后系统还往往让你的角色自动行走一段，直到你重新控制角色，也是为了流畅度考虑，避免玩家看动画忘记操作角色。虽然都是一些微不足道的改动，但以一个从初代玩到现在的玩家角度来看，这些细节对游戏体验的提升是明显的。这还是一些不起眼的细节，而像物理引擎和图像引擎带来的画面表现力的提升，伴随着指路系统，瞄准辅助这一系列贴心的进步，更能让人明显感觉这个系列在越来越成熟。回过头来再看当年一鸣惊人的《战争机器》，糙得像个半成品，在这短短5年时间里，游戏的制作理念的确进步了很多。

而就是这么一款系列最完善的作品，却让我全程昏昏欲睡，《战争机器3》的单人流程乏味至此，是我此前没有料到的，原因只有一个——难度。

在这个传统游戏业不太好过的年代里，哪怕是3A级作品，也要卯足了劲开辟蓝海。普遍手段就是降低游戏难度，以吸引轻度玩家。在这个过程中，诞生了很多良性元素，我们通常称之为“人性化”。对应地，恶性元素也随之而来，即把玩家当弱智的“无脑”设定。

《战争机器3》就是这样一款无脑与人性化并存的游戏。作为主机射击游戏的代表作品，这个系列的手感一直远逊于“光环”和“现代战争”系列，一大原因就在于主动瞄准辅助的缺失。与后两者的“准星吸附”与“准星减速”相比，《战争机器》硕大的准星在如今看起来尽显粗糙。到了3代，游戏明智地采用了“光环”系列的准星减速设定，即准星在目标附近会自动减速，方便玩家微调（。加之这一代终于有了较为完善的指路系统，寻路、战斗都变得前所未有地流畅。

以上这些都可以被称为人性化的改进，问题是，这款游戏带来了更多的无脑设定。在非最高难度下，你基本是不会挂的，一旦倒地，队友就会过来把你拉起来。刚开始遇到这种情况，我想，这是一个多么贴心的设定啊。但我很快发现，不死之身让战斗变得毫无挑战。这个系列好歹也算掩体流派的代表，可在这一作里，很多时候我不用掩体都能赢得战斗，因为队友实在太勇猛了，不仅能一次次将你拯救于枪林弹雨之中，甚至还没等我出手，就能把敌人打得七零八落。除了一些特定具有即死判定的桥段需要玩家集中注意力，其余时间我都是随便打打酱油。我能从游戏中感受到制作组对我无尽的关怀，生怕我遇到困难，恨不得要手把手指导我通关。然而一场没有丝毫挑战的战役有什么意义呢？《战争机器3》是少有的让我在一开始就选择困难模式的游戏，即便这样，挑战依然有限。只不过我倒地次数更加频繁了一些，这丝毫不能降低队友帮助我的热情，在最终Boss的第一阶段，哪怕我不躲避，不攻击，Boss的攻势都无法致我于死地。当年初代第一关Boss盲眼女兽人那命悬一线的紧张感哪去了？成就感与风险是并存的啊有木有。

> **“游戏变得越来越成熟，越来越人性化，也越来越简单，不知让人该喜该悲。”**

如今业内有一部分人在推崇“无论如何都不会失败”的游戏模式，《战争机器3》也算得上这种思想下的产物。当然不仅是这款游戏，其它知名系列同样在倾向于这种设定——波斯王子你别笑，说的就是你。我很理解开发商这样做的初衷，毕竟如今传统游戏业的日子都没那么好过，降低游戏难度，新手玩家能拉一点算一点。但是，这种靠一刀切降低游戏难度吸引而来的玩家真的能带来想象中的收益么？你们自我阉割讨好而来的消费者真的不会在玩过游戏之后鄙夷地发出一声“不过如此”么？简单难度下原本需要考虑掩体、走位、武器搭配的《战争机器3》变得与《战争无双3》无异。这让我想起曾标榜在休闲模式下单手就能通关的《猎天使魔女》，这个宣传本身就是对一款优秀动作游戏的侮辱。这种玩到最后都对游戏精髓一无所知的玩家真的是你们想要的么？与其靠这种低级的难度划分来吸引新玩家，不如想一想怎么做一个平缓的上手曲线吧。P



马库斯你是来冒险的呢还是来砸人场子的呢？

人生如戏，狗血遍地



悲剧刺猬

一边期盼着《机器猫大战皮卡丘》上市一边期盼着碰到一只榴莲妹子作伴的刺猬

一直以来，我都很喜欢《宠物小精灵》，但是小时候每天坐在电视机前看着火箭队被打飞时，总是很伤感。

火箭队也很善良，也富有爱心，尽心尽力，任劳任怨，可谓模范青年。而最重要的是，他们对皮卡丘非常专情：皮卡丘一千次电飞他们，他们都可以第一千零一次满怀爱意地抱起皮卡丘，尽管他们明白，自己的下场依然是被十万伏特电飞到屏幕的一角化作数颗暗淡的星光，但是他们依然如同西西弗斯一般，坦然地迎接自己即将到来的注定的命运以及观众在屏幕前欢快的嘲笑。

他们不是坏人，可还是要遭受坏人的待遇。这就是配角。

大家都知道，最早的时候，狗血剧情的安排是很简单的，基本就是男女主角相遇，经过一番阴差阳错天人交战，最后大家Happily Ever After。但是这样的剧情显然是缺乏波澜的。

为了体现男女主角的水平，一般需要加入这么一些角色：一个或多个男/女配角，对女/男主角一往情深，但是由于没有主角光环庇佑，最后只有两种下场：一种是比较好的，在剧情结尾为了男/女主角献身（万年不变的在最后一刻冲到主角前面挡下刀/箭/子弹/如来神掌/北斗神拳，配角不是挡箭牌啊），然后男/女主角可以踏着她/他的尸体从此舒了一口气（或者说，编剧舒了一口气，要是不把配角写死，后面的故事可不好编），过上幸福快乐的生活；另外一种，则是让他们变成一个死缠烂打或精神失常的前夫/妻/男友/女友，最后遭遇自裁或者天谴或者主角之光，然后男/女主角同样踏着她/他的尸体从此舒了一口气，过上幸福快乐的生活（大家还记得《2012》里头抢了主角前老婆的那个可怜人的下场么？）……这种剧情模式，即便不是爱情剧，也同样适用。

可是，那些在主角光环的照耀下暗淡无光的反派和配角们，真的是那么不堪么？

如果现在我们假设自己正身处于这样一段剧情之中，那些刚刚被主角打飞的反派或者配角心里将会想些什么呢？

他从一开始就是一个实力不济的路人么？他从一开始就是一个遭人厌弃的前夫么？他从一开始就是一个危害百姓的暴君么？

是不是也有可能，他曾经是一个刻苦修炼武艺高强的有为青年；曾经是一位家庭美满爱情甜蜜的模范丈夫；曾经是一名胸怀天下志在四方的英雄豪杰？

那个可怜的家伙，在遇到主角之前，是否也曾经是某一段剧情中的主角呢？

他会不会想起自己的从前？想起自己以前的故事？想起他曾经也是个好人，或者现在依然是个好人？

直到另一个主角来到，将他赶到了反派甚至打酱油的位置。于是为了衬托主角的强大，他需要被打倒；为了衬托主角的深情，他需要看着自己的老婆被抢走；为了衬托主角的英明，他需要被人从王座上拽下来……

曾经的主角变成如今的配角甚至路人，这种事情只会发生在狗血的剧情中么？还是我们的人生就是如此狗血？

> **“那个可怜的家伙，在遇到主角之前，是否也曾经是某一段剧情中的主角呢？”**

也许每个人都曾经置身于一部狗血剧中，当自己跟爱人在一起许下海誓山盟时，以为自己已经是主角，可以从此过上幸福快乐的日子了。

但是主角光环不会笼罩你一辈子。谁知道哪天你就突然会变成了这部剧中的配角，发现自己变成了讨人嫌的前夫或者前男友，发现别人在做着本该你做的事情，扮演着本来是你该扮演的角色。上一次离别的再见，忽然就变成了再也不见。

这时候，你丧失了主角光环，此时此刻所做的一切再也没有任何的神圣性，深情变成了无理取闹，痴情变成了死缠烂打……你努力挣扎，想摆脱配角的命运，却只会让自己变得更加可笑，变成你当初嘲笑的人。

到最后，你会变成一个路人，那一切的剧情再也与你无关，你要做的只是路过，留下一声叹息。

为什么那些童话故事的结尾永远是Happily Ever After？因为编剧知道收手，让故事结束在最好的部分。但是人没法收手，人还得往下活，日子还得往下过，再好的剧情也经不起时间和人性轮番折腾，最终还得物是人非。

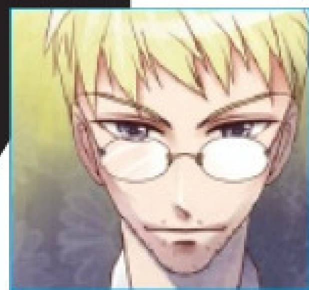
所以，以上的分析给了我们一条可以借鉴的思路：如果你想要一辈子永远当爱情片的主角，不说再见，那么最好的方法就是，死在初恋之时，在那樱花飞舞的时节领上一份热腾腾的便当。

和永远说再见，和再见说永远。再见不会再见，永远没有永远。P



可是谁又想当路人呢？

谁叫你喜欢人家呢



罗萨
在冬雪漫步中听到情歌就想掉眼泪的伤不起罗主任

前些天是我的生日，那一天是公历一年中的第330天，如果是闰年的话，好像应该是第331天。虽然有一段时间我还给其他媒体写过历法一类的文章，但那都是好几年以前的事情了，我现在真不记得那文章是咋回事了。有时候连一个月是30还是31天，我都得查查自己手上的关节来算算。

像许多年轻的朋友一样，我年轻的时候也会看看自己生日那天都发生过什么大事，出生过什么名人，仿佛能和我有什么关系似的。后来我也查到了不少，但我的生活还是我的生活，没有因为那天发生过什么而有丝毫改变。赋予我生日那天与众不同感觉的是我的亲人、我的朋友、或许有一天是我的爱人。

有可能成为我的爱人的女孩在我生日那天陪着我一起逛街，逛着逛着，她就突然转身对我说：“罗啊，我今天心情不好，你回家吧。你也别跟着我走了，我前边就拐弯，就不和你打招呼了啊”。她说这些话的时候她的表情是很和蔼的，而我则轻声回了一个“嗯”。我知道你们这些家伙很喜欢看我内心鲜血狂流的故事情节，所以后续就打住了，马上切换主人公。

晚上我的手机响起了五月天的歌声，我一看来电人，貌似他很久已经没给我打电话了，这人绝对值得我花点笔墨。话说我上大学的时候，每一个班级都会有一个能够在网吧中长期战斗的神仙。一班有个同学废寝忘食把胆都割了，我们劝他为了身体不要再去包夜了，他便大义凛然地说“胆都没了，我还怕啥”。我们班这个是“没胆哥”的战友，我们都叫他大雄，这名字和机器猫没什么关系，纯粹是因为他的名字中有一个“雄”字。

大雄的习惯是昼伏夜出，当普通大学生在上课的时候，大雄在睡觉，当普通大学生在睡觉的时候，大雄在上网，这样的时光日复一日，年复一年，仿佛已经成为了一种习惯。有一次我们一起去野外实习的时候，大雄在火车上竟然睁眼坐着睡着了，着实把我这个只能端坐着闭眼睡的俗人给震惊了。在许多人的眼里，大雄可能要一直这样了，可结果却往往是出人意料的。

大雄开始不再沉迷包夜，而是选择在白天上网，甚至有的时候要保持一种固有的节奏，只因为在网络游戏的那一边，出现了一个她。我们都觉得这事太不靠谱了，我躺在上铺俯视下方，看到大雄正在使用我的电脑，脸上时时露出甜蜜的笑容。我一闭眼，仿佛就看到千里之外还有一个胡子拉碴的大叔在抠着鼻屎，抠完鼻屎就吃薯片，吃完薯片就打“亲爱的”，然后我就睡不着，我就一遍遍地提醒大雄上网需谨慎，小心菊花残，可大雄总是不听老人言，我觉得大雄早晚都要吃亏的。

> “我在生日那天突然明白，喜欢是真的不能讲究条件的，喜欢也是一种真正的勇敢。”

我接起了大雄的电话，感谢他祝我生日快乐，然后我急迫地向他讲述着我当天的悲惨经历，大雄只是安静地听，在我歇斯底里地陈述之后是一阵短暂的沉默，最后他崩出来几个字“谁叫你喜欢人家呢”，然后又是一阵沉默，仿佛我们都中了石化魔法一样，当魔法被驱散，大雄告诉我他快要结婚了……

谁叫你喜欢人家呢？这是一句很没有道理的话。可就因为这么一句蛮横的话语，一个男生舍弃了自己的工作，去追寻一份自己认为的幸福，等着他的并不是鼻屎大叔，而是泉州少女。我曾问他为什么去选择这份相信，他当时什么都没有说，而在两年之后他回答了这个问题：因为喜欢。但我觉得喜欢应该是要讲条件的，比如说一男一女，他们可以因为都喜欢读书而互相喜欢，可以因为喜欢音乐而互相喜欢，那他们可以因为喜欢游戏而互相喜欢吗？

有一年我去参加一个作者会，当时大家都要做自我介绍，轮到我的时候我说我是写网络和游戏的，我把游戏放在了网络后面，其实游戏应该在网络的前面，可我觉得把游戏放在前面有点降低自我身价。如今想想，我觉得自己真够虚荣的，为什么不能堂堂正正地说出事实。既然文学音乐电影都能够成就爱情，为什么游戏不能？只因为在世俗的眼中，游戏不够正经吗？

我在生日那天突然明白，喜欢是真的不能讲究条件的，喜欢也是一种真正的勇敢。如果你因为喜欢上游戏而遭遇白眼，因为喜欢一个“不可能”的人而受人鄙视，请对自己说一声“谁叫你喜欢人家呢？”。我不能保证每个人都能收获到坚持喜欢的幸福，但我能肯定的是：当你回首往事的时候，你绝不会因为那份喜欢而流泪，即使你真的纱布兮兮地遇到了鼻屎大叔，难道你不觉得过去的你是那么的有趣吗？

在我生日的第三天，我又拨响了那女孩的电话。

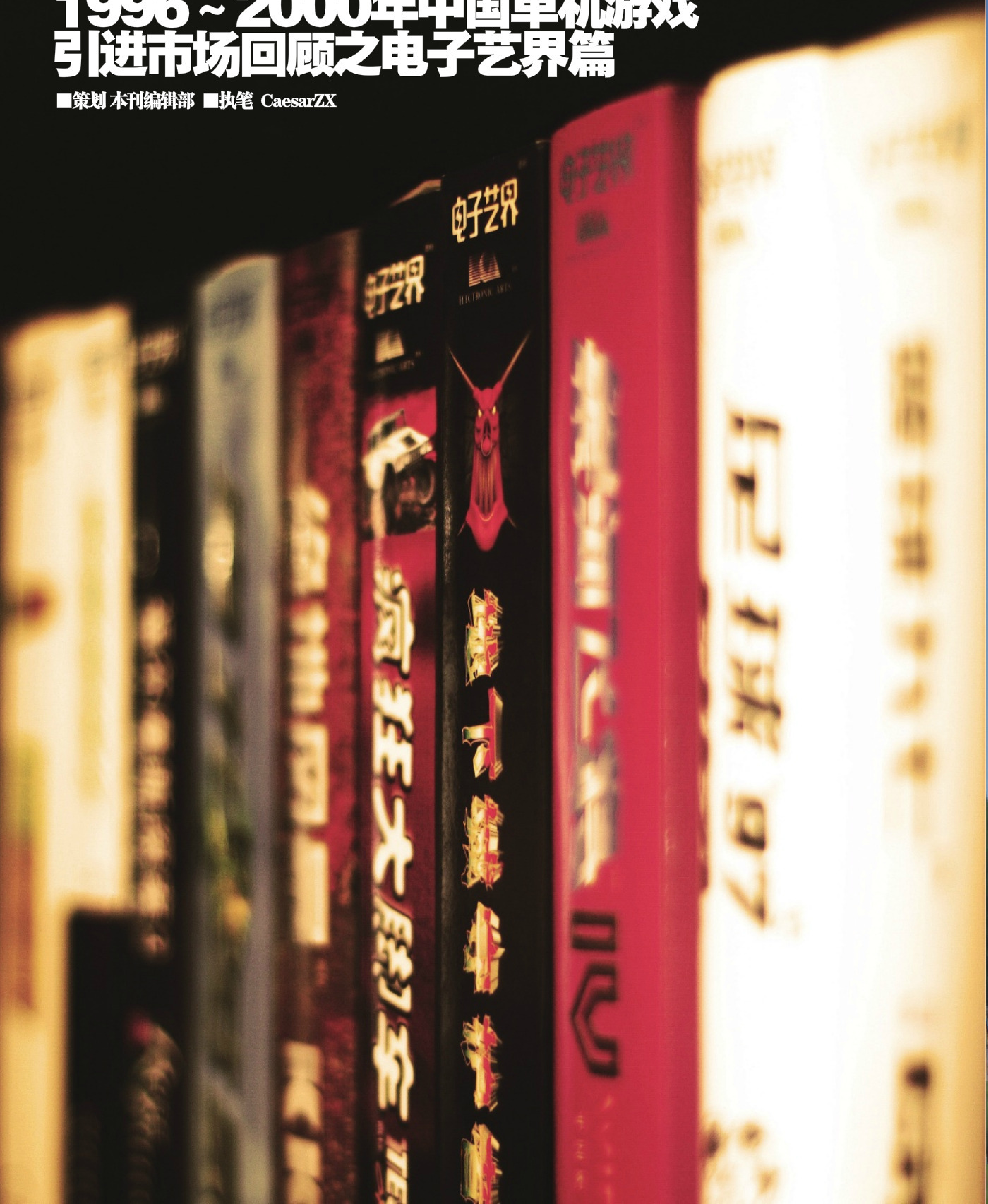


就像远去的电车，有些事情是终究留不住的

电子娱乐新境界

1996~2000年中国单机游戏引进市场回顾之电子艺界篇

■策划 本刊编辑部 ■执笔 CaesarZX



本文最初仅为我自己而写，以纪念我1996～2000年的电子艺界游戏情结。然而随着调查和访谈的深入，我逐渐感到自己无意中担上了还原单机正版引进历史的重任。出于能力和时间所限，我所能覆盖到的范围只有当年最具代表性的两家游戏公司了：代表直接入驻中国大陆地区的欧美厂商的电子艺界，以及代表着相对最高质量的国内代理公司北京新天地互动多媒体。由于版面所限，这里先奉上电子艺界的历史（尽管电子艺界作为一个办事处的历史一直延续到2002年，但我不再对2000年后的历史感兴趣）。本文在细节上也可能出现与史实不符的地方，请多多包涵。其实，这并不算是一段真正意义上的历史，而更像是一小撮夹杂着幻觉、错觉的回忆。他们的回忆，我的回忆……

献给所有经历过那个年代的欧美游戏玩家，敬单机游戏！

闪回1

“这套《玫瑰纹身》多少钱？”

“这里游戏不是卖的，是租的。”

“啊，怎么个租法？”

“一天10块。”

“这么贵，那我们买下可以吗？”

“要148块呢。”

“便宜点吧。”

“不行，这是新游戏。”

“……好吧，买了。”

“你会安装吗？”

“不会……”

“你只要把光盘塞进去，Windows会弹出Autorun画面，跟着提示做就行了。”

“……”

“……算了，要是你回家安装有问题的话就打电话给我们，我们上门解决。”

“好的。”……

以上是发生在1997年早春的一段对话，地点在上海市复兴中路襄阳南路口的现代大厦2楼，主角是14岁的我、我妈妈还有软件店伙计。电子艺界的《福尔摩斯探案2——玫瑰纹身》是我接触的第一个PC游戏，同时也是我买的第一款正版游戏。在那个年代，买正版游戏可不像现在买正版游戏或者直接找人代购海外版那么容易了，而是像买了盒正版操作系统，如获至宝不说，更享受零售商上门服务的待遇。那时候，中国正版单机游戏刚刚起步，在一片未知和混沌中摸索发展着。

那时候，中国还有单机游戏。

电子艺界（Electronic Arts，简称EA）是世界上最大的一家娱乐软件公司，成立于1982年，总部位于美国加利福尼亚州。该公司在全世界有1600名雇员，在中华人民共和国、澳大利亚、加拿大、法国、德国、日本、新加坡、南非、瑞典、波多黎哥和英国均设有分公司或代表机构，去年的总收入为5亿3000万美元。

EA领导着全球娱乐软件行业，从事开发、出版和代理以电脑为平台的娱乐软件产品，同样也为次世代娱乐系统例如







1.《福尔摩斯探案2——玫瑰纹身》是我接触的第一个PC游戏，也是第一套正版游戏

2-3.本文作者自制的电子艺界Logo并贴在墙上

索尼的PlayStation、世嘉的土星游戏机和其他的主要游戏平台开发产品。电子艺界自创立开始至今已经在美国和欧洲获得了650多项杰出软件奖。

凭借它的十多年为16位家用游戏系统（世嘉、超级任天堂等）开发软件的经验，现在的电子艺界公司已经成为了领先的次世代和电脑娱乐软件的开发者。在为大量流行的游戏平台开发了众多的软件之后，EA坚信电脑是游戏最强有力的平台，从1996年起EA将主要精力集中于电脑游戏软件的开发，今后将有更多更好的电脑游戏软件与大家见面。

EA将现代的媒体技术（例如：电影、照相、计算机图形、立体声音乐）同专业作家编写的故事和好莱坞的电影相结合，成为一个打破传统娱乐界限并率先进入21世纪尖端娱乐领域的高科技公司。

EA在全世界共有5个著名工作室：

Electronic Arts ——（电子艺界）

EA Sports ——（EA体育，世界上最佳体育游戏的开发者）

Bullfrog Productions, Ltd ——（牛蛙，EA的英国子公司，最具创造力的游戏制作者）

Origin System, Inc.——（EA的美国子公司，开发世界上最优秀的飞行模拟、射击游戏和交互式电影）

Jane's Combat Simulation——（与世界上最大的军事出版公司简氏信息集团联合制作的战争模拟游戏系列）

——摘自电子艺界1997年的游戏手册第一页

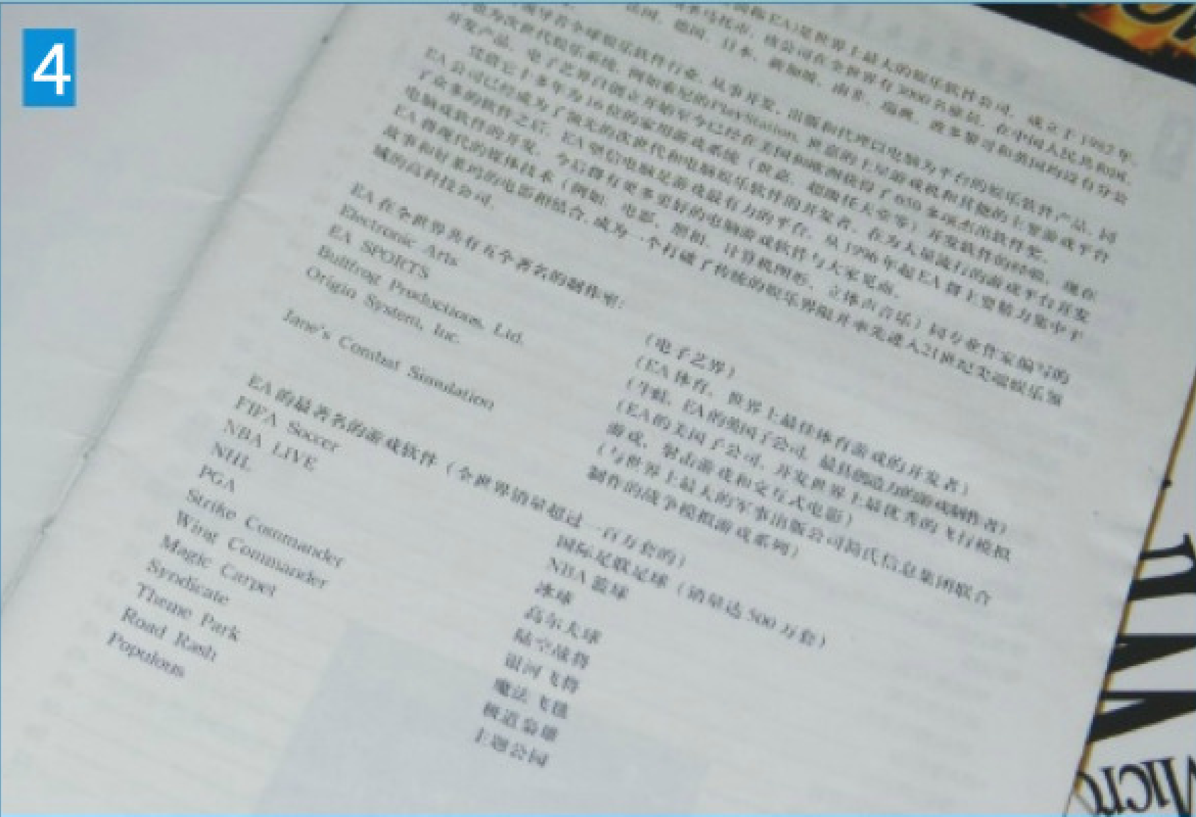
EA的著名游戏软件（全世界销量超过100万套）：	
FIFA Soccer	FIFA足球（销量超过400万套）
NBA Live	篮球
NHL	冰球
PGA	高尔夫球
Strike Commander	陆空战将
Wing Commander	银河飞将
Magic Carpet	魔法飞毯
Syndicate	极道枭雄
Road Rash	摩托狂飙

玩过一点欧美游戏的国内玩家都对Electronic Arts有过大致的了解，而那些喜好研究欧美游戏公司历史的玩家们对它那段传奇的发家史更是早已倒背如流，但是对它在中国大陆的出现和早期的发展，可能就仅限于从它发行的那些正版游戏中寻觅出那么点回忆了。千禧年之前的中国正版引进业是稚嫩的，是鲁莽的，但也是令人振奋的。尽管此后的故事早已不堪回首，但这并不能阻止我们去借鉴与怀念。这里我要特别声明的是，本文中提到的“电子艺界”仅指1995年到2000年间我所熟知和怀念的“电子艺界北京办事处”。对我来说，这个名字并不代表加州的那头猛兽（下文用EA代替），更与后来译名改为“美国艺电”并正式进入大陆设立的分公司以及开发团队没有丝毫的关联。“电子艺界”这朴实无华的4个汉字，来自东方。

第一章
东方诱惑

早在1991年，也就是EA的创始人Trip Hawkins辞去公司的首席执行官职务离开EA，开始专心打理自己创建的新公司3DO之前，这家当时靠游戏发行为主业的公司内部就已经隐约开始感觉到一股来自东方的古老力量正在重新崛起，当时的销售副总裁Larry Probst对这种强烈到无法抗拒的吸引力尤为关注，他所感受到的那种黑洞式的引力，7个世纪之前的马可波罗和他的父亲也曾感受到过。

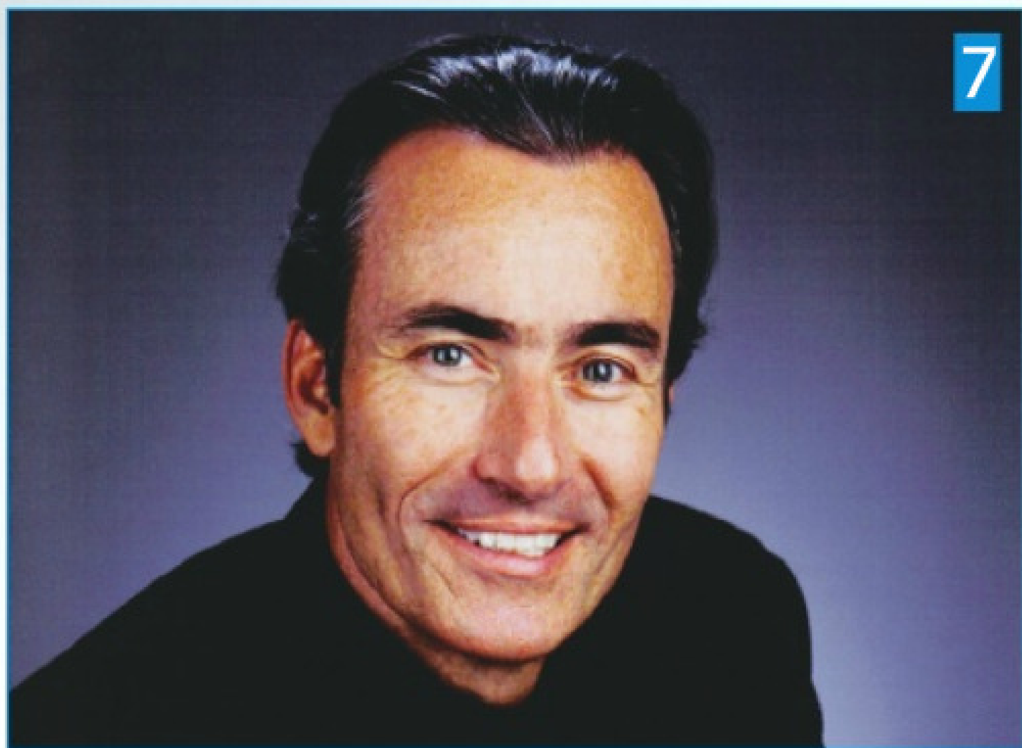
1995年1月，坐落于在美国加州旧金山湾区San Mateo市的EA总部（现早已搬迁至Redwood City，北接旧金山20分钟的车程，南邻硅谷同样20分钟）内，一个庞大的计划正在默默酝酿着。EA作为一家在美国靠销售渠道成长起来的集团公司，始终相当注重拓展市场和渠道，当然也包括了全球化的拓展。此时已经担任总裁兼首席执行官的Larry Probst刚刚在会议上听完收购英国牛蛙公司（Bullfrog Productions）的总结报告回到办公室，心满意足地靠在了真皮老板椅背上，脑中居然已经开始盘算着下一个猎物将是哪家公司。这时他无意中看到了办公桌上的青花瓷茶杯，瞬间脑子一热，拨通了EA国际事务负责人，副总裁Mark Lewis的内线，让他来自己办公室喝茶。当时的国际部刚刚结束在西班牙开设新办事处的收尾工作，恰好正闲得慌，于是国际部在经过几天的商讨后，把一份详细的策划案抄送给了总部位于新加坡的EA南亚太区（EA South Asia Pacific）





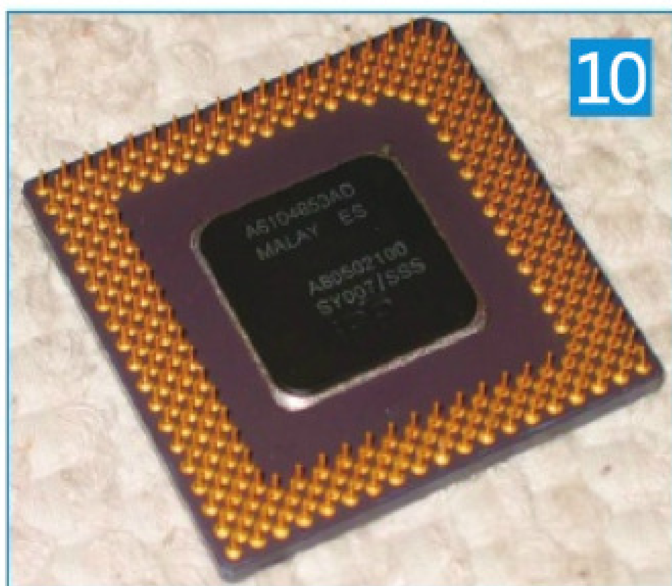
4. 每本1997年的游戏手册上都有这么一页
5. 本文作者在Redwood City EA总部（摄于2007年）

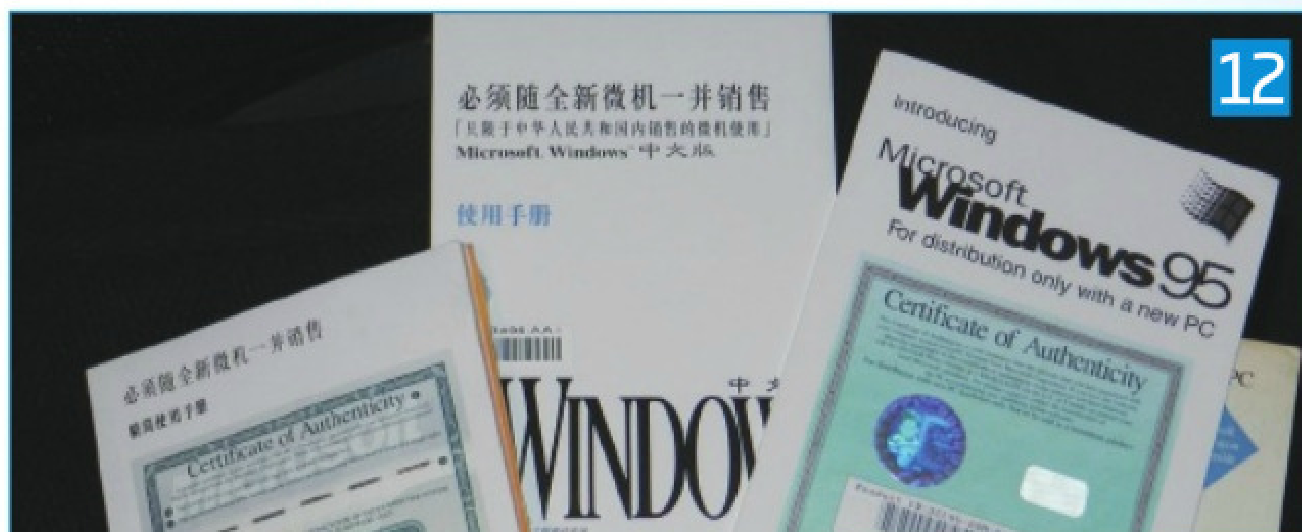




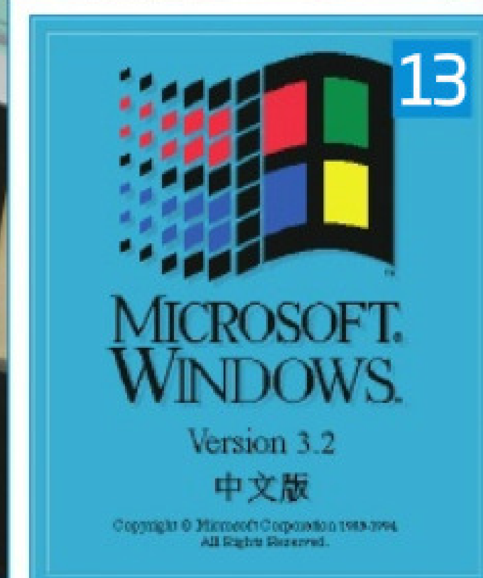












6.牛蛙Logo
7.EA创始人Trip Hawkins
8.Trident9750显卡（没有拍过9650的照片，只好在网上找张4MB显存的9750充数）
9. Sound Blaster 16声卡（由于谐音，大陆俗称声霸卡）
10. Pentium 100MHz 奔腾100
11. 飞利浦104s 14英寸CRT显示器
12. 伴随了我3年操作系统们，保养得相当不错
13. Windows 3.2启动画面

负责人Nigel Sandiford。Nigel当时正被新加坡的代理事务烦得不可开交，但当读完这份文件的内容后，他的注意力立刻被吸引了过去。他不久前刚好发现美国最大的发行商，也是自己最大的竞争对手Virgin互动娱乐已经在与中国的某家游戏代理商（也就是前导）开始了代理合作洽谈，这是一个危险的信号：竞争对手已经开始关注中国了。于是，Mark Lewis迅速开始了入侵行动。

闪回2

1995年是值得永远纪念的一年，那年的5月，我家出现了第一台电脑。我父亲因工作的需要托朋友购置组装了一台“586”：处理器奔腾100，内存16MB，硬盘Quantum(昆腾)1.2GB，显卡Trident 9650 2MB，声卡Creative（创新）Sound Blaster 16（这块来自新加坡沈望傅的公司的声卡在国内有着另一个可爱的昵称：声霸卡），主板忘记了，Mitsumi（米苏米，又译“美上美”）键鼠软驱和4X光驱（这米苏米四件套是当年上海乃至全国的标准配置，我至今还保留着），Philips（飞利浦）104s 14英寸CRT显示器，当时最常见的AT机箱，还有最重要的，11.4K的调制解调器一个，总价一万五。Windows 3.1英文操作系统和MS-DOS 6.22在4年级的我眼里是一辈子都学不会的高级玩意儿，不过后来微软特为中国用户制作的中文版Windows 3.2（也就是美版Windows 3.11的中文版）让我多少寻得了一点安慰。

第二章 入侵行动

在中国市场的调研忙碌地展开着，Mark Lewis每周平均飞行14小时奔波于总部和北京之间，对他来说，北京这个城市除了污浊的空气和密集的人群之外，他所感受到更多的，是这个古老城市对一切新鲜事物的旺盛好奇心。调研主要通过各种大小媒体和当时刚刚开始出现的网吧进行，进行得比较顺利，并且在此后的相当长一段时间里，Mark依然在中国市场中若隐若现，常驻新加坡亚太总部的Nigel Sandiford也在调研阶段积极提供了帮助。在确认了中国这个巨大的潜在游戏市场后，EA总部便坚定不移地打响了开拓中国市场的登陆战。

当然，EA的进入并没有遇到什么太大的阻力，1995年12月，在湾区硅谷的太平洋彼岸，中国首都北京后来被称为“中国硅谷”的中关村附近，海淀区花园路4号通恒大厦505室内，人影匆匆，忙得热火朝天，一阵躁动之后，这间屋子里出现了一家外国公司的办事处。这座当时国人完全闻所未闻的小办公室的英文名字“Electronic Arts”在经几位中国精英的激烈讨论后，最终被当时的首席代表周芳女士将译名确定为“电子艺界”。（如今大楼紧锁，无法拍到内部照片，很遗憾）就这样，EA在中国大陆布下的第一颗棋子：“电子艺界”北京办事处的办公室算是成立了。下文中所提







14.饱经沧桑的路牌——通恒大厦
15.电子艺界旧址——通恒大厦
16.不少中国玩家对育碧的《生死赛车》记忆犹新

到的所有“电子艺界”这个称呼，一概指代中国大陆的“电子艺界”办事处，而非远在加州旧金山湾区San Mateo的那头饥饿的怪兽，尽管他们其实就是一家人。

1996年1月，电子艺界便已经开始通过各大媒体——包括《大众软件》等当年全国仅有的几家游戏平面媒体，甚至还有北京电视台从1994年开播的中国第一台以IT为主题的电视节目《电脑时代》（每周三晚上播出，主持人王业）的游戏栏目——高调宣布成为第一家进入中国的外国游戏软件公司，从此开创了富有中国特色的EA历史。在北京的一次IT行业展会上，周芳结识了刚刚毕业不久的游戏爱好者曲洋，后者对其在某游戏杂志社做PC游戏栏目编辑的好友王越鹏（笔名阿魔）大力褒扬，于是周芳直接到杂志社会见阿魔，在经过一段时间的闲聊和相互的了解后，周芳尝试将他挖入电子艺界遭拒。几经折腾，半年后，阿魔还是投入了电子艺界的怀抱。

同年4月，法国育碧（Ubisoft）派遣Corinne Le Roy（中文名：戈翎，后来成为上海育碧管理总监）女士到中国进行市场调研，并携《雷曼》（Rayman）、《生死赛车》（Pod）等等好评大作紧随着电子艺界成为第二家进入中国大陆的外国游戏公司，这也让北京办事处感到了一丝紧迫感，于是他们加快了脚步。

创立之初，北京办事处归EA总部的国际部直接管辖，当时位于新加坡的EA亚太区还尚未正式接管。这家办事处总共只有5名工作人员，除了首席代表周芳及其副手、负责政府关系的杨平（此人来自中国驻美大使馆，弃政从游了……）、产品负责人曲洋，以及后来从国内某杂志社跳过来负责文案和媒体的阿魔等人外，还包括EA派驻中国区的总经理Geoff Grabber（同事们给了他个中文名字“高杰”），但这间小小的办事处被EA总部授予了极高的自由权限，除版权问题之外，EA在中国大陆区的一切决策，都由北京办事处自己制定，总部不予干涉。办事处在几乎完全独立的情况下，通过媒体听取玩家和渠道商的意见来决定在中国发行哪些游戏。办公室的书架上摆满了总部提供的原版游戏，每天只要老美不在，在周芳这位大度而平易近人的美女的纵容下，这几位狂热的游戏爱好者们就会开始忘情对战《极品飞车》（Need for Speed）和《先进技术战斗机》（ATF）等，欢乐而诡异的气氛充满了整个505办公室。办事处独立负责游戏的审批、制作、市场宣传到发货和收钱的一切事务（当然，盈利则需悉数上交总部）。是的，一切事务。

闪回3

1996年初，那时我初中预备班。一位亲戚的孩子来我家摆弄着刚刚安装的英文版Windows 95。我们正在试图用Paint程序画出一个日式房间的平行透视图。背后的电视正在播放VCD中的《天煞——地球反击战》（Independence Day），美国主旋律片的配乐总是那么令人亢奋，简直和“向我开炮！”有着同级别的感染力。这时亲戚孩子突然问道：

“你玩过《古墓丽影》吗？”

“没有啊。”

“是个电脑游戏，是全3D的呢，很好玩！同学都在玩了。”

“电脑是用来工作的嘛，我爸就用来工作。玩游戏，我有立体机（世嘉MD）足够了。”

“……”

如果当时我有好奇好学的态度，那我玩的第一个PC游戏就是《古墓丽影》了。

第三章 一切事务

引京城名记“北外隐身人”的话说：“一个躁动不安

的年代是可恨又可爱的。”用青春期的懵懂来形容96年的中国游戏行业再贴切不过了。当时的中国游戏软件进口和引进行业尚未建立起如今一系列详尽的审读制度。国外游戏引进后的审查基本都由出版商负责进行，审查通过后送交版署备案。与其他国内游戏代理商不同，电子艺界只是一个外企在大陆设立的办公室，发售的均为自家公司的游戏，尽管可能是来自EA在全球数个地区的不同分公司和发行商，但都无需引进版权，因此，北京办事处一般只要在拿到总部提供的试玩版（Demo）后，直接把试玩版送交中国图书进出口总公司（中图）进行审查，备案后无需额外的出版商直接发售。

国内代理商则需要多一个步骤，首先要引进国外游戏版权，然后通过国内的出版社审查并出版发行，而在当年过出版社这一关可并不困难。

举个最典型的例子，Virgin欧洲旗下知名法国冒险游戏公司Cryo（代表作《亚特兰蒂斯》系列）制作的《死亡地带》（Hardline）是一款预录视频的真人扮演第一人称射击互动电影，1997年由金盘公司代理引进，清华大学出版社出版。金盘公司由清华大学博士路达一手创办，办公室就在清华大学校园内。儿子要卖游戏，老子当然行方便，于是大盒、3CD的容量让这套游戏摆在当年的货架上气派十足（尽管包装盒近看质量不佳，说明书也相当粗糙单薄）。

可是像我这样在当年购买此游戏正版的玩家并不多，所以很少有人知道在一部正式摆上中国大陆货架的正版游戏，其游戏主线剧情中有着露骨的成人内容：男女主角在游戏后期露点床戏的视频长达10余秒，这可能只有当年坚持打完此游戏的玩家才会发现。其实，这款游戏的欧美版包装上'M' rating for "strong sexual content"（“成人级：强烈性内容”）的分级标识相当显眼。尽管这段成人内容的出现有可理解的成分在内，但即使在今天看来，作为一款正版游戏也称得上是惊世骇俗了。

闪回4

1996年12月的一个寒冷的夜晚，妈妈兴冲冲走进我房间，让我看《新民晚报》上某版面一个偏僻角落里的一篇小文，我记得是在娱乐版的左边的中间部分，那个文字框比一个火柴盒大不了多。我至今都不知怎么感谢这个小框，当然，更感谢妈妈。标题大致如下：“电子艺界即将发售福尔摩斯游戏”。这则新闻里大致介绍了此游戏的情节以及电子艺界的发售日期，当时着迷福尔摩斯小说的我欣喜若狂。家里的奔腾100和我一样，从未尝过任何PC游戏的滋味，当时这台电脑的仅有用途只是爸爸用调制解调器拨号然后收发各种邮件，再加上我偶尔会用画笔胡乱创作一些幻想画，还有爸爸不知从哪搞来的微软Home系列百科全书科普软件。

然而，这并不意味着Westwood的《命令与征服——红色警戒》（Command & Conquer: Red Alert）这样的游戏也能进入中国。当时，的确有些可能在中国大陆地区发行的游戏因为种种原因最终还是未能引进。

电子艺界北京在这方面的自我觉悟还是相当高的，他们以当时员工本身就具备的较高的素质和判断力，结合当前的形式，自己制定了内部审核标准，所以由他们自己决定发行的游戏基本都没有遇到太大的审查障碍。像牛蛙的《极道枭雄》（Sydicate，即暴力辛迪加）这类宣扬无政府主义和暴力黑暗题材在当时无异于是打了个相当猛的擦边球，当然，这样的擦边球实际上并不多见。不过还是遇到了一些无厘头













17.中国图书进出口总公司（中图）
18.我自己截取的《死亡地带》露骨床戏画面
19.Microsoft Home系列科普软件
20.《死亡地带》金盘公司引进版封面
21.《死亡地带》美版封面，“M”标志格外醒目
22.保留至今的IE4.0光盘







23.《地下城守护者》
24. Sonopress公司的Logo
25.优质的CD盒爪口

的例外：比如《地下城守护者》（Dungeon Keeper），是的你没看错，这款毫无理由被修改的游戏居然被修改了。事情是这样的：按正常流程，电子艺界拿到总部Demo后送交中图审批，如果通过的话，中国完全可以和全球同步上市，然而Demo中的CG片头动画有一个“斩首”片段，于是这款游戏直接被退了回来。电子艺界只好让牛蛙对CG动画进行重新剪辑制作，这样来回一折腾便耽误了整整一个月，不仅未能实现全球同步上市，给了盗版以可趁之机，玩过DK国外版本的玩家不用仔细看就会发现，中国版本的CG令人难以察觉地少了几秒钟。

按照事先规划好的流程，如果游戏的本身内容无需做任何修改（比如汉化），那么EA总部（或者是EA全球任何地区的分支）会全力配合提供游戏母盘，由北京办事处负责大陆销售版本光盘的制造。而找到符合EA要求的制造商则是重中之重。当时国内的光盘制造业几乎完全处于原始阶段，尽管确实有那么几家具有光盘生产能力，但品质无法令人放心。鉴于这种情况，负责制作的办事处人员联系了位于北京市东城区北京饭店1629室的香港德亚有限公司北京办事处。

说起香港德亚公司，有一家公司不得不提，那就是Sonopress集团。

Sonopress集团隶属于全球最大传媒机构德国贝塔斯曼股份公司，在全球多媒体企业中Sonopress始终处在发展的最前沿。1990年10月，Sonopress集团第六家生产基地，“Sonopress泛亚洲有限公司”（Sonopress Pan Asia Ltd）在香港成立，成为当时香港第一家光盘生产商。这是贝塔斯曼集团与香港亚洲音乐集团的合资公司，一个德国，一个亚洲，故取名为德亚。1992年9月，德亚在香港新界大埔工业村大喜街9号建立新厂房，专门为唱片公司、电脑软件及游戏公司、以及影视制作公司提供光盘制造服务。现在，Sonopress已经更名为Arvato Digital Services。

电子艺界通过联络德亚北京办事处与德亚公司签订了制造合同，德亚公司负责生产所有公司的游戏光盘，而光盘内容的母带和印刷素材（一般是菲林级的清晰度）全部由电子艺界提供。德亚的自动生产线全部由德国总部提供，是世界上最好的光盘生产线，因此用这条生产线制造出来的光盘品质自然是世界一流。光盘制造完毕后德亚将电子艺界提供的菲林进行处理，利用丝网印刷或柯式印刷对光盘进行印刷。如此水准的德国工艺所制造出来的游戏光盘，尽管印花设计确实不怎么值得恭维，但完全属于国际一流的质量。光盘盒的供应商同样是经过精挑细选出来的，现在的老玩家取出当年的电子艺界正版游戏CD盒会发现，CD盒本身不论从材质还是工艺水准，都超出现在普通CD盒一大截，即使是现在的欧美正版光盘制品——包括音像制品——所使用的CD盒也都因为缩减成本而无法比拟。

为自己定下如此之高的起步标准，充满诚意却又乳臭未干的北京办事处开始摩拳擦掌跃跃欲试，一副“用兵一时”的蛮劲。

闪回5

1997年早春的一个周末，妈妈把我从床上拉起：“带你去个好地方！”于是妈妈和我骑自行车来到位于上海复兴中路襄阳南路口的现代大厦，这栋当时刚刚建起的大厦从1层到4层空荡荡的，类似当年刚开始流行的电脑城的雏形，直到1997年引入“DIY”概念后，这样的商场才开始大规模发展。我们来到2楼，扫视空荡荡的楼面，粗数大概只有5个店面，其中一家便是我们的目标。面对密密麻麻摆放在货架上的正版游戏，我直接表现出了无视，因为我们有备而来，于是发生了本文开端的那段对话。游戏都是拆了封的，每一套游戏的包装盒上都贴着图书馆特有的编号贴纸，但作为我人生中的第一次，我一点都不后悔花原价购入了一套拆封的正版游戏。

交易完成后我便回家尝试安装，问题来了。将光盘放入我的米苏米4X光驱后，《玫瑰纹身》的“Autorun”画面出现了，点击“开始安装”按钮，随即进入了Win 95下DOS 7.0的游戏安装程序，我连盘符都不看仔细就点击安装，装完后一脸茫然地看着Win95桌面，完全不知该干什么。折腾了整整一个下午，只好决定求助店里的伙计，于是第二天那个小伙子冒着倾盆大雨来到我家帮我安装，记忆中他从进门脱鞋到搞定穿鞋只用了2分钟。就这样我玩上了第一个PC游戏。

第四章 初露锋芒

初期的市场宣传基本上完全是由北京办事处办公室里的两个人完成，他们边玩边写游戏宣传文、宣传广告和宣传手册上的文字，尽管文笔现在看来稚气十足，但可以肯定的是，所有中国玩家当年都是被这些生涩的宣传文字吸引去买正版的。

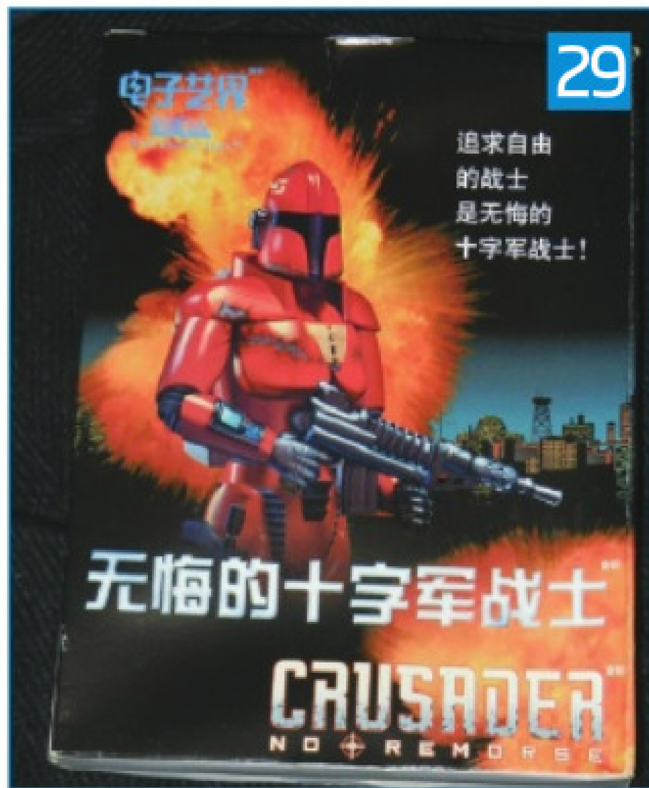
1996年4月，电子艺界正式开始推出第一批针对中国市场的游戏。值得注意的是，电子艺界对EA产品的选择并无固定规律，推出的产品可能是EA数年前就上市的产品，也有可能是与全球同步发售的最新产品。首批在国内上市的是4款是CD载体游戏，包括EA Sports的《FIFA 96》、Delphine工作室的第三人称射击游戏《遁入黑暗》（Fade To Black）、Adeline制作的经典冒险游戏《双子星传奇》（Relentless）以及弹珠游戏《梦幻弹子球》（Extreme Pinball）。此后，“简氏战斗模拟”系列的《傲气雄鹰》（Jane's USNF 95 + USMF，直译《美国海军战机95》及资料片《美国海军陆战队战机》）、《无悔的十字军战士》（Crusader: No Remorse）、《魔毯二代》（Magic Carpet 2）、《梦幻弹子球》（Extreme Pinball）、《电脑魔神》（CyberMage）等等当年的知名游戏大作纷纷进入中国。虽然部分游戏已经在国外上市一段时间了，但随后在国内发行的游戏逐渐做到了与国外同步发售。首先是一二线城市软件店，随后三线城市也开始逐渐开始销售，当时的主要渠道商包括滕图电子、中国电子物资等几家较大规模的综合性公司。这些游戏使用了较薄的大包装盒，以全彩封套做外套，白色瓦棱纸做内盒支撑，质地坚硬，摆在货架上还是气势十足，并且在发售时间上保持了相当高的世界同步水平。初期的游戏说明书为单色无蜡光封面普通纸张印刷，内页只有大概5到10页（一般都是按照原版手册翻译的，但依然会控制页数），但说明书本身的印刷质量极高，用纸讲究，质感厚实而不失柔软手感，印刷清晰，油墨深浅适中，字体大小舒适，缺点是没有蜡光的封面较难保养，时间久了即便没有弄脏，暴露在空气是无法阻止它泛黄的。而用来装订的书钉时间久了也会生锈，即便是塑封未拆的全新游戏。尽管略显稚嫩，但包装的整体质量明显高于同时期的其他国内代理商，包括代理了《古墓丽影》等游戏的金盘电子和《命令与征服》的前导软件。后两者的光盘尽管是国产但质量尚可，可作为当时正版唯一优势的包装和手册却实在令人不敢恭维。在头几批游戏进入市场后，电子艺界开始改变包装外观，外盒尺寸由原本2.5厘米厚增加到了5厘米，长宽保持不变，这样足足加厚一倍的厚实外包装让玩家对游戏的第一感觉就更“物有所值”了。手册封面上则增加了成本，全部采用胶版纸，除了全部上蜡光外，部分手册更是采用了全彩封面，手册内页的质感更加挺括丰满。

可惜高质量的包装和印刷并没有持续多久，办事处本来由一人（不便透露姓名）专门负责印刷等事务，但不久之后发生人员变动，这位尽心尽责的负责人离职，取而代之的是另一名对游戏无爱而且无责任心的员工（同样不便透露姓名），自此开始，在包装盒说明手册的材料和印刷上出现严重质量下滑，由于更换了廉价的生产商，导致同一款游戏，同一个版本，前后出现巨大的质量差异，这里就拿1997年发行的《玫瑰纹身》为例，同一款游戏同一个版本同样尺寸的包装（不是后来的树人世纪回顾版），外封面用纸厚度几乎只有原来的一半，手册用纸廉价粗糙，薄了不少，略显透明，油墨溢出现象严重，图片质量一看就是直接影印其他手















26.《遁入黑暗》
27.《双子星传奇》
28.《傲气雄鹰》，这个版本其实已经是《傲气雄鹰95》与资料片合集的黄金版。
29.《无悔的十字军战士》
30.《极道枭雄》，牛蛙赛博朋克精神不死，居然至今还有人惦记着出一个同名游戏。
31.1997年开始盒子加厚后的对比
32.前导的《命令与征服·金版》

册而不再用图片原版印刷，如照片中那样（见图33）：

价格方面，在2000年之前整整4年时间里，电子艺界的游戏包装按照欧美市场的规定是不注明建议零售价的。这些游戏的大致价位定在150元以上，发货量从3000到3万份拷贝不等。是的，在一个当时有12亿人口的国家，一个出版物的发行量只有4位数，部分游戏甚至发行量甚至少于2000，这主要是根据北京办事处通过媒体等渠道对市场进行的评估来判断出货的多少的。而根据渠道商和经销商的不同，最初几批游戏的具体定价大致有如下几种：单CD游戏148、158元，2CD游戏170元，而2CD以上的游戏则为198元甚至248等等。尽管以上这样的价位对于当时中国人的消费水平来说过于昂贵（讽刺的是，这种价格放在今天依然过于昂贵），但依然使当年压抑已久的中国数百万游戏迷从此有机会玩到正版的欧美游戏，并开始瓜分此前前导和金盘电子等最先引进外国游戏的代理公司所占据的市场。然而除了《FIFA 96》《极品飞车》等少数几款游戏之外，销售成绩都不是很理想，距离预期相差甚远，在国外叫好叫座的《遁入黑暗》和《双子星传奇》等几部作品在国内的成绩令人心寒，就连牛蛙的鼎鼎大名也无法挽回《狂野飙车》《魔毯二代》等经典之作的劣势，更不用提以权威和拟真而闻名的“简氏飞行模拟”系列的《先进战术战斗机黄金版》（ATF Gold）了。为了保本，经销商纷纷通过媒体打出120元价位的优惠价广告吸引玩家，可是收效依然不尽如人意。

当然，初期的抢滩必定是艰难的，在总结经验的同时，周芳等人依然马不停蹄开始筹备拓展在国内的市场，紧接着，同年7月，在上海市卢湾区中山南一路999号北方大厦1407房（笔者老家附近），电子艺界正式设立中国大陆的第二个办事处，初期员工同样为4人。至此，如果算上半年前在中国台湾正式开张的办事处的话，EA在中国的滩头阵地从此扩张了两倍。上海办事处代表龙威先生负责当时上海及周边地区的活动和地面推广，开拓中国南部城市的市场，效果显著，电子艺界1997～1999年之间的销售额有很大一部分是由南方城市贡献的。

截止到1996年底，电子艺界已经在国内发售了超过15款多种类型的游戏，当时上海办事处的龙威先生表示，EA在国内销量最高的毫无疑问是FIFA系列，NBA Live系列紧随其后。更令人惊叹的是，区区一年的时间里，中国电子竞技的雏形已经逐渐开始形成。

闪回6

EA旗下Origin System公司的科幻史诗飞行模拟游戏系列《银河飞将》（Wing Commander）在欧美玩家心目中丝毫不亚于影迷心中的《星球大战》。这是游戏史上第一部原创的以太空史诗为题材的游戏系列，尽管后来1999年由《银河飞将》游戏之父Chris Roberts亲自导演拍摄的好莱坞同名电影一败涂地，但依然无法磨灭这个伟大游戏系列的光芒。复旦大学中文系副教授、忠实的《银河飞将》玩家严锋在10多年的时间里始终难以忘记这款游戏当初给他带去的震撼和欢乐，这就足以证明这个系列的迷人程度。从《星战》卢克的扮演







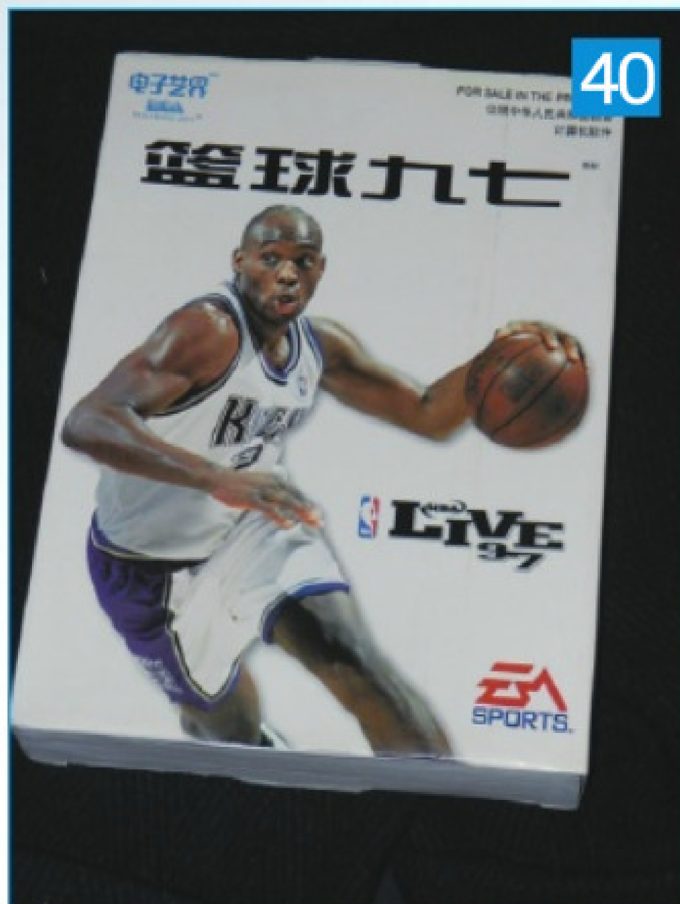






33.我的新老《玫瑰纹身》手册对比
34.《FIFA 96》是首个进入大陆的PC足球游戏
35.《狂野飙车》
36.《魔毯二代》
37.《梦幻弹子球》
38.《电脑魔神》





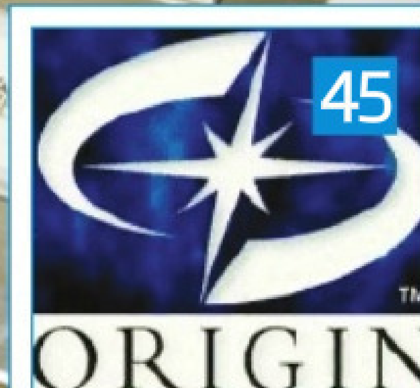














39.《FIFA 97》 **40.**《NBA Live 97》 **41.**电子艺界1997年的宣传页，在游戏包装中附赠
42.北方大厦已经在两年前改名为荣科大厦 **43.**现在北方大厦14楼的公司
44.现在北方大厦的14楼07室 **45.**Origin System
46.电子艺界的3部《银河飞将》，分别是4代《自由的代价》、5代《世纪的预言》、外传《银河掠者2》

者Mark Hamill加入了3代《猛虎之心》（Heart of the Tiger）的演员阵容开始，这个系列真正开始了电影化史诗游戏的序章。

《银河飞将4——自由的代价》（Wing Commander IV: The Price of Freedom）是大陆正版引进首部CD数达到6碟的游戏。198元（部分黑心店家甚至开出238的天价）的价格令人望而生畏，同样也包括我。曾几何时，我在《大众软件》里无数次看到过彩页广告和前瞻，无数次经过软件店的柜台，无数次趴在柜台上像3岁孩子看着柜台里的冰淇淋一样盯着那诱人的包装盒沿着口水的情形……于是《银河飞将》系列成了我因价格而失之交臂的第一套想玩的正版游戏，结局总是一样的——从正版店出来，我垂头丧气地步进盗版店。

各地的新华书店是当年购买正版游戏最方便的地方，货源充足且品种繁多。《玫瑰纹身》之后，爸爸带我去新华书店买了第一套简氏游戏《长弓阿帕奇》（AH-64D Longbow），我记得价格比普通软件店要稍贵。回家让爸爸帮我安装后，面对全英文的界面和语音提示，我爸入门起来显然比我要快得多，于是他先学会了基本的操作，然后再教我，就这样在爸爸的指导下，英文一窍不通的我捧着手册开始了飞行模拟之路。不甘落后于爸爸，我甚至每晚都在被窝里用迷你手电偷看说明书，当我终于满腹经纶在爸爸面前炫耀时，他已经对这游戏没兴趣了："你这男孩子，什么时候搞个体育游戏来玩玩才像话。"

1997年暑假的某天，妈妈回家时带着两盒全新的游戏，白色的包装格外醒目：《NBA Live 97》和《FIFA 97》。妈妈在逛某个展销会上看到有正版游戏对折优惠，于是想都没想就付了140元拿下两套。当然，后来才知道这是我接触的第一批PC体育游戏之一，居然还支持在同一台电脑上用键盘和鼠标对战。当时感觉用鼠标操作球员并不别扭，我就这么和我爸两个人一鼠标一键盘地开始了我的体育游戏之旅，如此奇特的操控方式陪我度过了1997年酷热的暑假，并一直持续到次年瑞奇·马丁的那曲《生命之杯》唱完才结束。

第五章
中文无敌（一）

在北京办事处成立之初，总部和办事处的员工们就早已意识到，这里毕竟是中国，考虑到当时大陆玩家的英语水平，如果一味发行英文版游戏不仅可能影响中国的普及和受众度，而且在将来很难在大陆与正在逐渐初露锋芒的中国国产游戏抗衡（在我们后人看来，其实还真没必要这么担心了）。于是，电子艺界北京办事处开始付诸于行动：起初他们考虑到中国台湾当时的游戏引进与本地化的经验可能相当丰富（第三波、松岗等著名代理公司树立了无数伟大的中文

版游戏作为榜样），但是毕竟向竞争对手请教是不可取的。于是他们决定自己干，计划将一批在欧美广受好评但需要一定的英文水平才能上手的游戏进行本地化，而第一款列入汉化日程的游戏就是牛蛙的绝世大作《主题公园》（Theme Park）。与后来一些自主汉化代理产品的国内游戏代理公司相比，有着自家人直接提供游戏源代码支持的电子艺界是非常幸运的，游戏的汉化可以通过赤裸裸的源代码直接进行。但是之后，对一些问题担心还是出现了，DOS游戏的汉化即使有了源代码，也依然不是一件轻松的工作：欧美DOS游戏的程序都是单字节，无法直接挂中文日文等亚洲语言的字库。同时，游戏界面也需要针对中文的特征进行修改，或者是想办法改造字库。

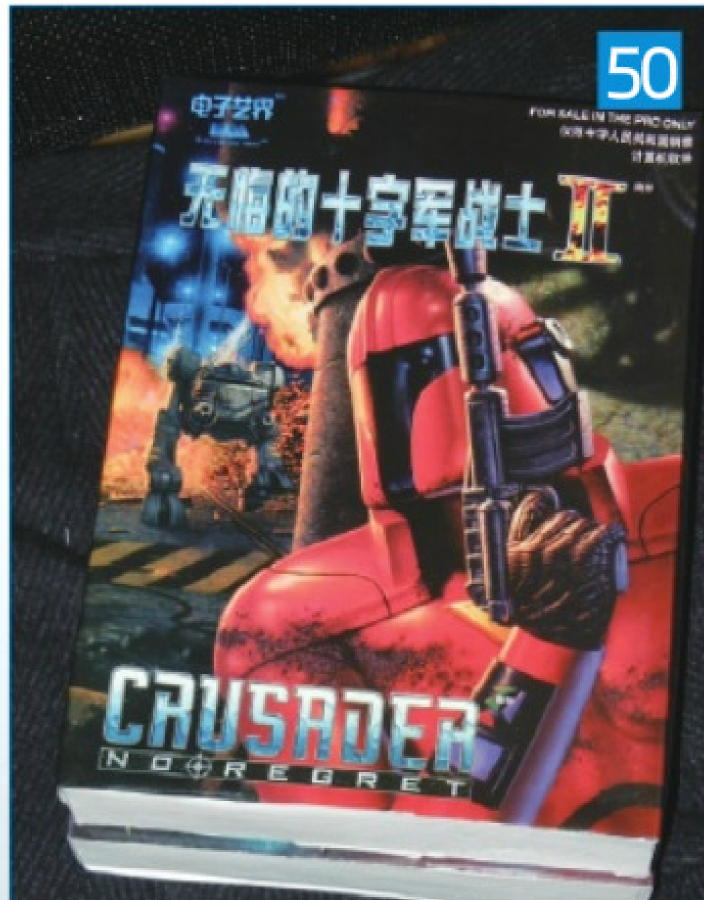
然而所幸的是，这些担心并没有在电子艺界的第一款汉化产品上成为现实。当时的EA日本已经有了《主题公园》的日文版，而日文版与中文同样是双字节，所以直接在日文版的基础上汉化的工作量大幅降低，现在基本只剩下字库和翻译需要解决了。EA在全球各地的分支之间的协同配合度相当完善，电子艺界直接向EA日本要来了游戏着手汉化，可紧接着问题就来了：当年的中国在游戏领域是空白得相当彻底，而EA也根本不了解中国国产游戏，一心只想找个会做游戏的人，于是邀请了当年的中国游戏软件“神级人物”：杨南征老师。不过，电子艺界请名人参与汉化并不是为了噱头，而是因为中国那个时期会做游戏的出名人士实在太少了，毕竟像《神鹰突击队》这样的游戏当年不是人人都做得出的。杨南征当时在金盘公司领导开发兵棋游戏，接到项目后便拉上了金盘的一位主程的妻子解决汉化技术问题，翻译则请了外包。但杨南征本身是一名军事兵棋游戏的爱好者和设计者，作为一个从小热衷于模型、军事和兵棋而几乎有点理想主义的老兵，他不乏游戏理论想法和创意，但并不是一位纯熟的技术人员和管理者，即便是有了日文版作为汉化基础，他带领的二人团队在这个项目上表现得也并不是十分出色，不仅在UI修改等较容易的细节上出现问题，而且还没能按时完成项目，导致险些影响《主题公园》预定的发行时间表。于是电子艺界毅然决定下一次汉化不再请名人，因为后来他们发现，其实当时在中国，仅北京一地就有数不尽的无名计算机天才。花便宜的多的价钱可以请到真正的程序牛人，工作认真细致，更重要的是，他们能按时完工。

比较有趣的一件事是不久之后的《主题医院》，当时的EA日本急需修改后的适合双字节的游戏程序，以便进行“日化”，北京办事处请来的一伙天才（黄永东，马宝国和曹荣3人，其中马宝国是目标软件奥世工作室的主程）顺利将程序搞定后交给了日本方面，解了日本人的燃眉之急。不仅如此，EA中国台湾分支在汉化方面同样遇到了问题，他们竟然向北京办事处寻求协助了！中国台湾向大陆请求汉化技术支援，这在游戏汉化历史上尚属首次。电子艺界当然慷慨地给予了必要的帮助。值得一提的是，《主题医院》是大陆首部把中文语音引入汉化的游戏。北京办事处邀请了部分北京广播学院的学生以及业余话剧演员参加了录音制作，在确保了配音质量的前提下，还将许多欧美的幽默感进行了自然的本地化，相信所有玩家都还记得“请患者不要死在走廊













47.《自由的代价》是电子艺界代理的光盘数最多的游戏
48.《长弓阿帕奇》是我玩的第二个PC游戏
49.《烈火战机》
50.《无悔的十字军战士2》
51.《极道枭雄2》
52.《主题公园》的汉化破费周折







53. "电子艺界——电子娱乐新境界"
54.《绝地风暴》中文版，是个新加坡人配音的中文游戏
55. 首部全程语音汉化的即时战略游戏

上" "世界之疮"等令人捧腹的配音吧？

1997年是崭新的一年，亢奋的北京办事处为自己的名字起了一句响亮的中文口号（用现在泛滥在中国网游圈的话说，叫做"Slogan"）："电子艺界——电子娱乐新境界"。这句话朗朗上口，就像一个群加Buff一样为全公司打上了鸡血。在办事处那几位狂热的游戏爱好者的努力之下，电子艺界完成了两款当年在国内风靡一时游戏作品的汉化工作：美国冒险解谜游戏公司Mythos制作的《福尔摩斯探案2——玫瑰纹身》（The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Rose Tattoo）和澳大利亚Melbourne House制作的即时战略游戏《绝地风暴》（KKND，Krush, Kill n' Destroy），在大陆发行后都获得了极高的赞誉和肯定。当时大陆仅有的一部官方汉化的冒险游戏是前导公司的《凯兰迪亚传奇3》，大批国内的冒险解谜游戏爱好者兼英文苦手因缺乏代理和汉化与盛行欧美大批优秀冒险游戏擦肩而过。（同年新天地互动代理了Revolution公司的大神级冒险解谜游戏《断剑2》（Broken Sword 2: The Smoking Mirror），但由于技术原因未能将之汉化）。本次《玫瑰纹身》游戏中100%的游戏对话字幕甚至片头Title的动画都被彻底本地化，优秀的翻译质量让我这个当年初识电脑游戏的人有了完美的第一课。

闪回：寻找《玫瑰纹身》汉化者的故事

这是本文最重要的一次闪回，至于原因，除了它是本文中最具戏剧性的一段文字外，主要是因为它成了我坚持写完这篇文章的最大动力（别说什么还原历史的责任感了，早在动笔几周后就灰飞烟灭了）。就在动笔前两周的某个周末夜晚，我随意翻阅着最心爱的《福尔摩斯探案2——玫瑰纹身》的中文说明手册，在翻到这本又烂又旧的手册的59页，也就是最后一页时，我看到了一些中文人名，这是一份《玫瑰纹身》中文版制作人员名单，一共11人，名单内容如下页图56。

不知道是记忆的错位，还是我平时做白日梦的习惯，这份名单我感觉已经在过去的14年里反反复复翻看这本手册时扫过无数次了。可是惟有这一次，我才真正静下心仔细地读这些遥远的名字。当我读到几乎可以按顺序背出这些名字的时候，我的手指已经落在了键盘上。我的目标从未像当晚那么明确过：找到这些人。

中文版监制：曲洋。尽管名字有些熟悉，但在Google和百度上寻觅1小时的结果是，此人的踪迹结束在了2008年的某个游戏业内大会上。

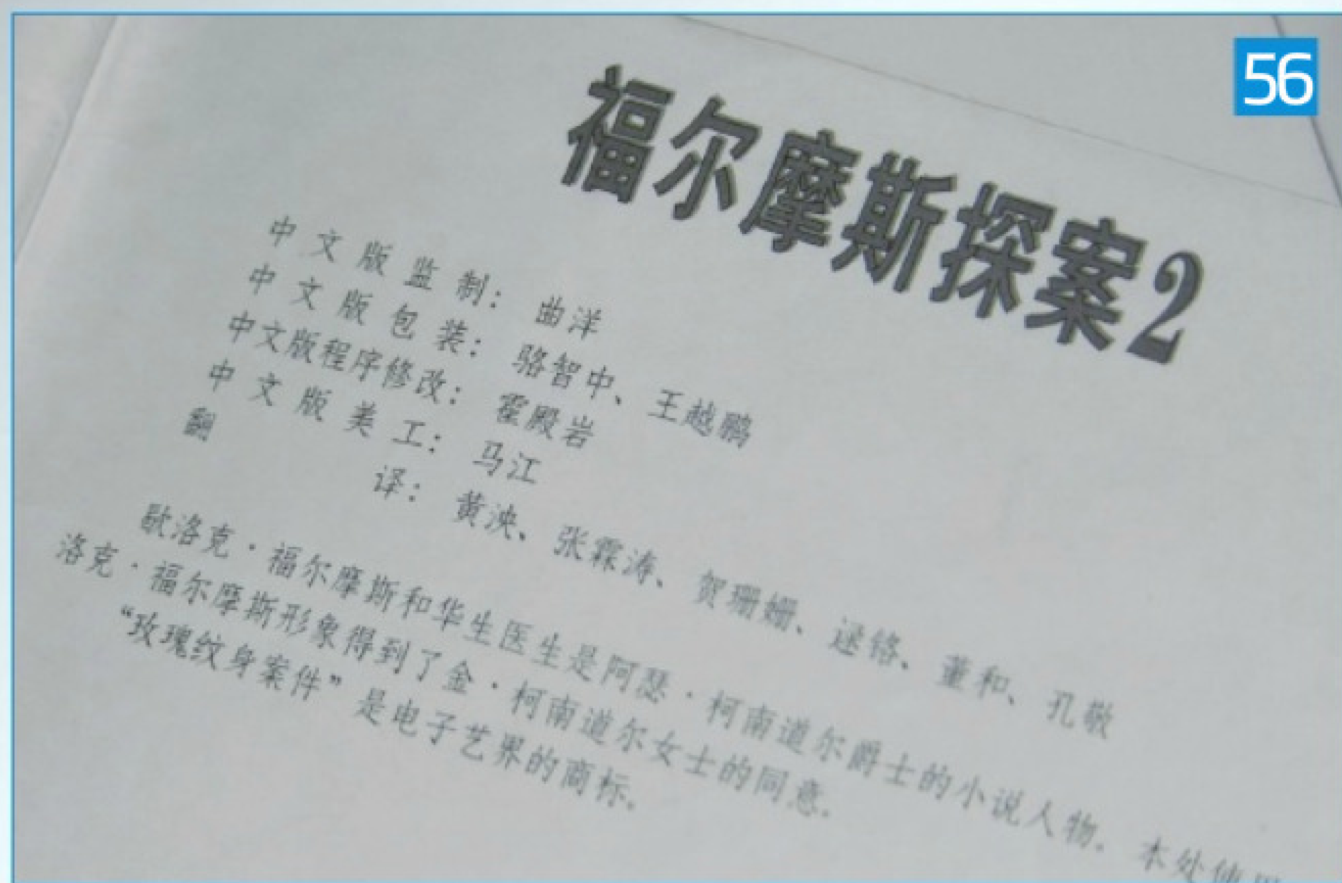
中文版包装：骆智中、王越鹏。前者基本查无此人，后者略有信息，但当时没有深入。

中文版程序修改：霍殿岩。这个大气而罕见的名字本身引起了我的兴趣，但是此人的线索也中断在了2008年他自己的一篇博客上，当时他正被某网游公司聘用为手机游戏部门的高管。

中文版美工：马江。搜索同样毫无结果。

上面这些名字我当晚并没有特别重视，可能是因为我自己业余汉化游戏主要是负责翻译，所以我本能地把注意力全部放在了下面6个负责翻译的人名上：**黄泱、张霖涛、贺珊姗、逯铬、董和、孔敬**。

起初，我在Google对这6个名字分别进行了搜索，自然有一大堆符合条件的结果。于是我在每个人名后加了关键词"游戏"，结果缩小了，但是依然没有一个比较靠谱的结果。随后我单独尝试了"福尔摩斯""汉化""翻译"等关键词与每个名字搭配搜索，都无功而返。两个小时后，就在我准备放弃的一刹那，一个孤注一掷的念头掠过我干涸的脑壳：为什么不两个两个名字进行成对搜索？这些人一起共事过，把他们的名字放在一起搜不是最符合逻辑吗？于是我把这6个名字两两配对（排列组合共有15种可能性）进行搜索，



56.《玫瑰纹身》手册末页的中文版制作人员名单

尝试了14种依然一无所获，当我不抱任何希望尝试最后的两位，也就是董和与孔敬二人时，奇迹发生了。

Google上出现了两条值得注意的搜索结果：第一条是孔敬2001年时在美国加州硅谷某华人教会所作的受洗感言，文中她深情地诉说了自己的身世，以及1997年和自己的丈夫董和来到美国留学之前对基督教的看法等等。看到这里我仿佛遭到雷击。这两个本来就比较少见的名字居然真的同时出现在了同一篇文章里，但是为何会在美国？我当时的猜测是大学毕业后去留学了。接着是第二个搜索结果，这次是一份Word文档，我下载后打开看，是一份2010年5月美国波士顿某华人基督教会的周末团契通知，我仔细找了一下他俩的名字，一切顿时豁然开朗了。这份团契通知中除了一些日常的琐碎通知外，有一条特别醒目：教会牧师鼓励大家祝贺孔敬和董和夫妇喜得第二个女儿，并为他们祈祷。

历史已经浮出水面：1997年孔敬与董和二人刚参加完《玫瑰纹身》翻译工作就动身赴美留学了。这份团契通知上有着该教会的联系方式，我迅速将一封英文Email发到了该教会，大致告知我的来意，请求他们协助我找到他们夫妇二人，并告诉他们找到此二人对我的巨大意义。我发出邮件的时间是北京时间凌晨3点，也就是当地时间的下午。在第二天中午我就收到了回音，而且来信者正是董和本人！感谢上帝。在经过长达4小时的Skype采访后，这个冒险解谜游戏的汉化经过大白于天下：

1996年暑假，北京大学宿舍32号楼男生宿舍215室里酷热难耐，没有空调，只有吊扇在那里象征性地搅拌着宿舍的空气。可就在这间寝室里，有一台电脑！是的，一台586。它的周围聚着6个北大学子，他们的目光都集中在586的彩色14英寸CRT显示器上，正在玩一个叫做The Case of the Rose Tattoo的福尔摩斯探案题材冒险游戏，他们时不时为了一个谜题而热烈讨论，又时不时陷入沉思，然后在笔记本上记下点什么。

这一切要从其中那位叫黄决的同学说起。

游戏玩家黄决在高中因病休学一年，他的高中好友和游戏玩友曲洋毕业后进入了还在筹备之中的电子艺界北京办事处。1996年底，曲洋开始负责The Case of the Rose Tattoo游戏的汉化项目，需要找合格的翻译人才进行翻译，他首先想到了还在读大四的挚友。而黄决则与自己寝室的4位同学商量利用暑假赚一笔外快，毕竟EA是外商，这是一笔在任何方面都稳赚的买卖，不仅新鲜有趣而且收入不菲，何乐而不为。经过联系与商榷，最后双方签订的合同中有两个数字值得注意：3个月，3万元。

当事人无法回忆起那台电脑的主人，但是能清晰地记得参加汉化的不少细节。当时黄决得到了《玫瑰纹身》的文本后，将任务按照大家对游戏的兴趣程度分发给大家，游戏经验越多的人分到的文本越多。董和则将自己的一部分任务分给了自己的女友孔敬。他们人手一本笔记，记下游戏中剧情的要点和文本翻译的难点。大三的暑假时间是相当充裕的，他们有大把的时间讨论和钻研游戏的谜题和剧情，而最令人不可思议的是，由于只有一台电脑，所有翻译工作都完全在文稿纸上进行！他们将英文文本打印在文稿纸上，然后在空行处写下译文，最终的校对由黄决完成。就这样，6人用纸、笔、字典及他们卓越的头脑和文字功底，在3个月的时间里完成了中国大陆第二部冒险游戏汉化的翻译工作。

当黄决最终手捧厚厚一沓经同学们多次精心校对的文稿纸交到曲洋手中时，历史也已经注定了——我会买到这款游戏，并被其优秀的中文翻译文风彻底折服，从此开始了我PC游戏的旅程。3万元到手后，这支队伍根据每人的翻译量进行分账。这笔钱哪怕是分到这6位大学生手中后，对生活在1996酷热的暑假中的他们来说仍是一个天文数字。

此后的一年内，6人纷纷为出国留学而忙碌，最终悉数来到美国读研读博。如今，他们中多数人都已经各自在美国安居乐业，生儿育女，分别在Synopsis、微软、麻省理工大学等著名公司和机构就职。

前文中提到的霍殿岩和马江二人正是当年红极一时的逆火工作室的主要成员，这群热血青年制作的《天惑》作为国产游戏的骄傲之一在老玩家的心目地位非凡。可以说，当年整个逆火工作室的都参与了《玫瑰纹身》的汉化工作，霍殿岩负责汉化程序，而马江则负责中文版美工。王越鹏（后改名为王鹏越），如前文所说，于1997年加入电子艺界，而曲洋更是后来新天地互动多媒体的重要一员。顺便提一下，逆火工作室同期还参与汉化了当年天恒代理的即时战略游戏《地球2140》（Earth 2140），更早些曾参与制作了杨南征率领的金盘公司的部分产品。随着中文版《玫瑰纹身》的成功，上海金仕达多媒体紧随其后将冒险游戏神作《神秘岛II——星空断层》（Riven: The Sequel to Myst）成功汉化并发售，尽管销量不高，但获得了大陆冒险游戏玩家的一致好评。

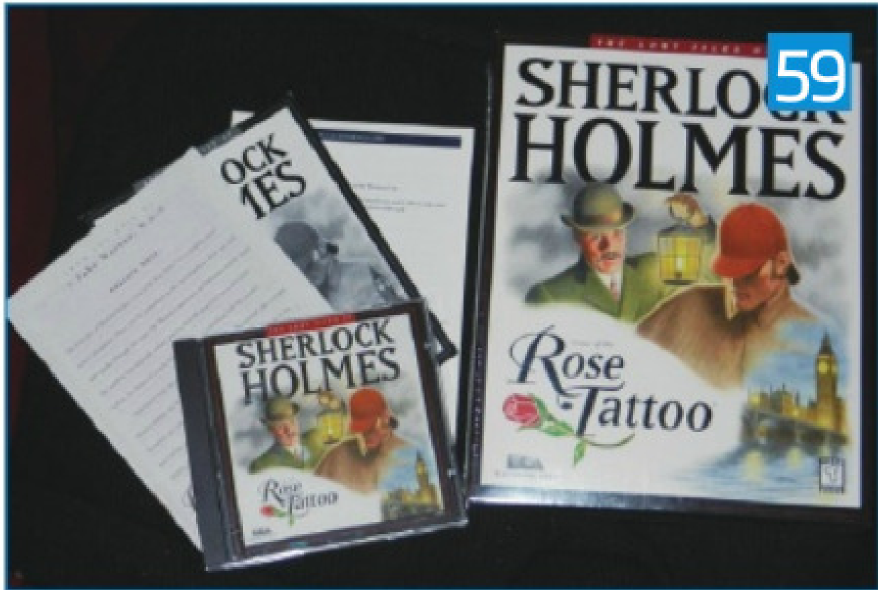
《绝地风暴》在欧美市场的成绩并不出色，销量和口碑都大大落后于同年的“即时战略之王”——Cavedog的《横扫千军》（Total Annihilation）和《帝国时代》（Age of Empire）等数款同类游戏。但这款游戏在中国的待遇明显不同。1997年7月，电子艺界和《大众软件》杂志社合作主办了一场“《绝地风暴》联网比赛”活动（这名字真够挫的），上文提到的中国电子物资进出口公司和大软的北京晶合顺达协办了这次比赛。比赛的宣传效果相当成功，中文版《绝地风暴》从1997年9月进入《大众软件》TopTen

开始，一度进入前五，甚至在1997年12月攀上了第四名的位置，仅次于当年奥美电子代理的《暗黑破坏神》与和前导代理的《命令与征服》，随后才被异军突起的《帝国时代》（Age of Empire，尽管当时未被引进）超越，最后直到1998年4月才功成名就退出TopTen。同期引进的同类游戏《黑暗王朝》（Dark Reign）与《横扫千军》都没有中文版，它们的最好成绩不过第六和第七，可见KKND的汉化在当时国内玩家群中的影响力之大。相信不少国内老玩家都能猜到其成功的最大原因：这是在大陆发行的首部全程语音汉化的即时战略游戏。从任务简报到每个战斗单位的语音，全部都以国语配音，（带有新加坡的独特口音，因为电子艺界直接使用了EA新加坡版本的中文语音），亲切感几近满分。

其实，早在《绝地风暴》中文版在国内大红大紫之前，电子艺界就已经充分考虑到被全球赞美之声淹没的《地下城守护者》的本地化问题了，很快北京办事处就拿到了总部提供的游戏源代码并开始了汉化制作。办事处很想直接发售中文版，但由于考虑到汉化时间的需要，于是决定先在1997年6月全球同步发售《地下城守护者》。为了加强宣传攻势，北京办事处甚至于5月4日请来了超重量级人物，EA欧洲开发部的总监，同时也是牛蛙创始人的Les Edgar，接受游戏媒体的采访，不过普遍认为邀请此人来华的意义实在不大，他在国内毫无知名度可言。有了之前提到的三位牛人助阵，在汉化技术上完全不是问题，而语音汉化同样请了北广的学生和业余话剧演员进行了配音制作，汉化相当顺利，可由于前文提到的开场CG的耽搁使得国内发售落后于全球足足两个月，直接导致了英文版和后来中文版之间时间差的缩短，间接导致英文版的销售时间极为尴尬：在英文版上市之后几个月后的1998年初，全程语音汉化的中文版就闪亮登场了。除了中文文本和语音汉化的质量不俗之外，电子艺界相当聪敏地将已经在美国上市的资料片《更深的地下城》（The Deeper Dungeons）的30关任务（15关单机，15关联机）集成到了中文版中，因此游戏CD数增加到了2盘，这令重新掏钱的中国玩家感到许些安慰甚至是惊喜。

1997年下半年，办事处由于物业调整，从恒通大厦505室搬到了112室。那年的暑期相当火爆，除了已经在“热卖”的两部与好莱坞福克斯影业合作的电影配套游戏《天煞——地球反击战》（Independence Day）、《纽约大劫案三部曲》（Die Hard Trilogy）之外，电子艺界终于开始了竞速类游戏的全面攻势，为了避免《极品飞车》系列禁锢住中国玩家的视野，《疯狂大脚车》（Test Drive Off-Road，







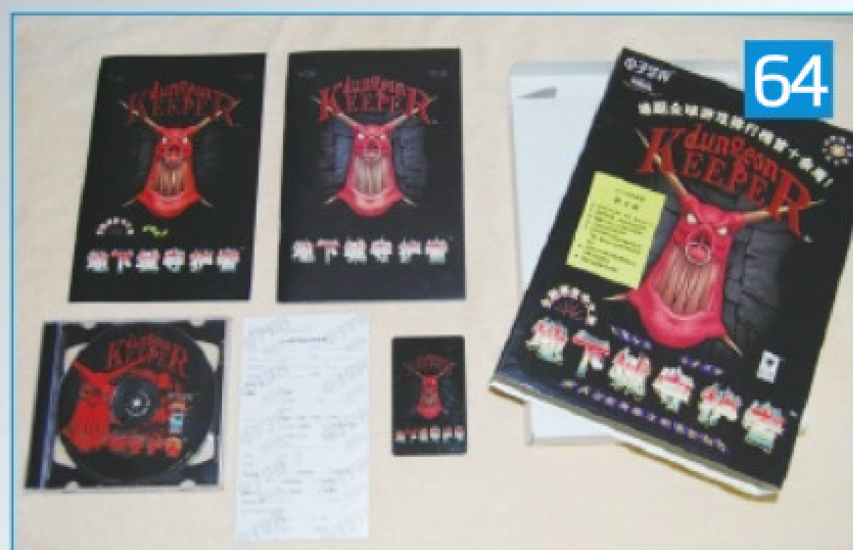


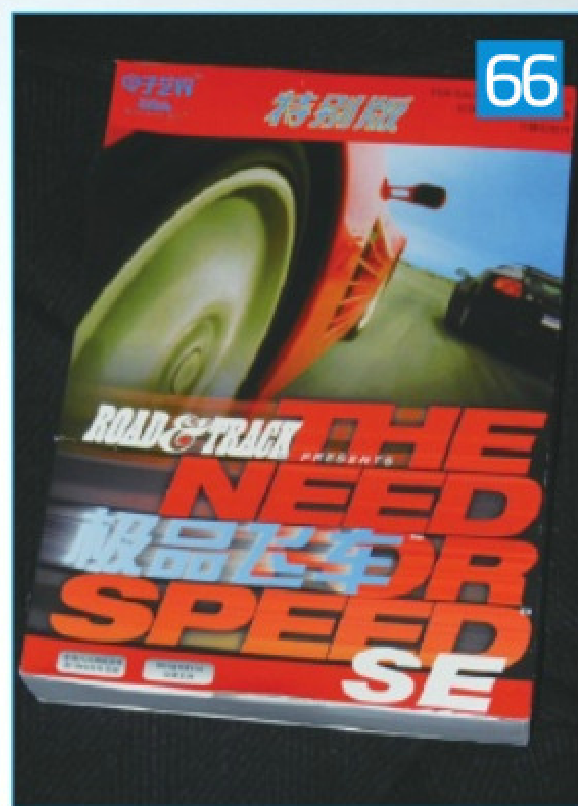
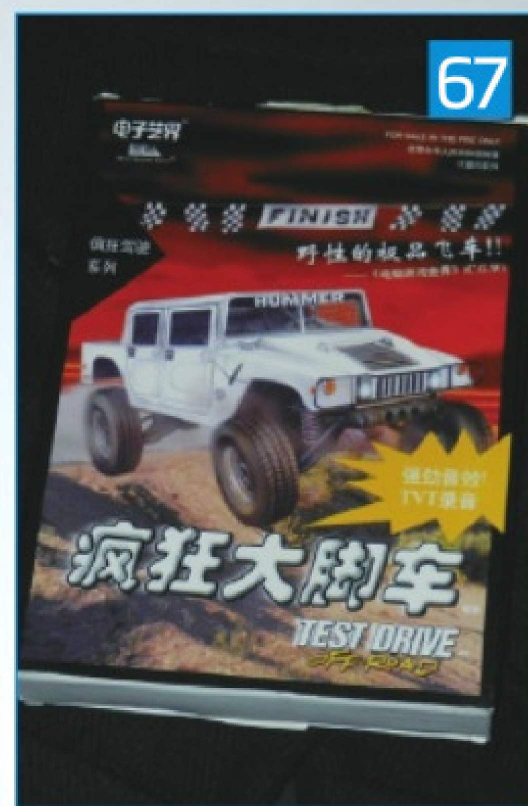






57-58.《玫瑰纹身》大陆版和美国版对比
59.《玫瑰纹身》美国版包装内容
60.金仕达的《神秘岛Ⅱ——星空断层》
61.晶合代理的《黑暗王朝》
62.中图慧眼识金，亲自代理《横扫千军》
63.“大软”1997年发行的一套TopTen主题扑克，据Cross老爷说他相当不满意



64.《地下城守护者》的中文版，其中多了一本手册和一张CD
65.《摩托英豪》
66.《极品飞车特别版》
67.《疯狂大脚车》

也就是延续至今的Test Drive系列）、《摩托英豪》（Moto Racer）、《摩托狂飙》（Road Rash）等等高素质的竞速游戏纷纷登场，颇有那么点百花齐放的意思，其实EA的目的也很明显：与Virgin和育碧的《97赛手》（Screamer）、《生死赛车》（Pod）等等几部竞速产品抗衡。

1997年刚好是全球各大游戏厂商从DOS平台游戏全面向Windows平台转化的关键一年，所有同时支持DOS和Windows的游戏在这一年之后再也没有出现过，厂商和玩家开始全面告别DOS系统，我们平时一直挂嘴边的“DOS游戏”一去不复返了，那些习惯输入“install”、“setup”等命令的老玩家们开始以各种态度惜别曾经自由驰骋的游乐场，有的人很容易接受这样的改变，而有的人则难以接受，也有人被迫升级了电脑以应对骤然提升的游戏配置。

同年12月，中国台湾第一家上市发行的游戏公司第三波在北京成立分公司第三波软件（北京）有限公司，取代了94年成立的驻北京办事处。电子艺界较早已经得到了这个消息，对这个在中关村村南大街出现的黄皮肤新邻居感到些许压力，毕竟第三波在台湾省是“全方位通吃”型公司，与多家国外游戏公司有独家的全线代理合作。于是，1997年年底，电子艺界与多家媒体组织了多次活动来增加自己的知名度，包括一次与智冠上海分公司合作在上海举办的慈善义卖活动，以及一次在北京举办的《极品飞车2》网络竞赛活动，大大增强了自己在媒体的曝光度和在玩家群中的口碑。可惜，再耀眼的曝光和再好的口碑，似乎也对销售数字起不到什么帮助作用。

好在有FIFA和Live两大体育系列和《极品飞车》的支撑，电子艺界在国内的总体状况还是比较令人乐观的。

闪回7

初中一年级，我和最要好的朋友CK每天中午有一个习惯：走出校门，步行半公里路去逛学校附近的两家正版游戏店。货架上的那些诱人的东西每次都像黑洞一样吸引着我们，我们迷离的眼神和思绪似乎能穿透那些精美的大包装盒，钻入光盘的数据层，直接看见光盘中的一切。下面的情景我记忆犹新：某天CK和我穿着冬季校服，口袋里揣着200RMB，迈着急匆匆的脚步去游戏店里买向往已久的游戏，我买158元的《688(I)深海猎鲨》（688(I)Hunter/Killer），他买168元的《傲气雄鹰97》（USNF97），屁颠屁颠跑回学校，进教室时上课预备铃已经拉响，二人把大盒子藏在校服里，鬼鬼祟祟来到座位坐下。被全班同学鄙视的感觉，从来没有那么好过。上课时偷偷拆开包装，摸着厚厚的操作手册和崭新塑封的光盘盒爱不释手，至此达成全新成就：中午出校门购买大盒正版游戏！

当然，相比起昂贵的正版，中午时间出学校买盗版几乎是家常便饭了，我的7年中学时代基本以每周3到5个游戏的速度买着盗版。

第5.5章 简氏插曲

本章本来不存在，但我写完上面的闪回，回头看着书橱中的简氏系列游戏时，我发现这是一首必须加入的插曲。退一万步说，起码可以做一下简氏的科普工作。

简氏（Jane's）是一家总部位于英国伦敦的著名信息集团公司，而Jane's Defence“简氏防务”是其主打产品，其中最普及的就是《简氏防务周刊》（Jane's Defence Weekly）。尽管《简氏防务周刊》1984年才创刊，但现在已成为集团出版物中名气最大的“旗舰”。该周刊以报道军事和安全事务为主，读者除了军迷外，主要客户群是政府、军方和工商界负责防务的决策者。2007年，简氏被美国IHS信息集团收购。

简氏集团创始人约翰·弗雷德里克·托马斯·简（John Frederick Thomas Jane）1865年8月6日出生于英格兰东南部的萨里市（Surrey），父亲是一名传教牧师，同时也是几位名声显赫的海军人物及环球探险家的后裔。早在年轻时代，他为了使自己喜爱的模型船在镇上的水池中打海战更有趣，独自发明了一套复杂的信号指挥系统，后来居然被英国皇家海军采用。在埃克赛特公学（Exeter School），简表现出对化学，尤其是爆炸物的浓厚兴趣，被老师普遍认为“会很有前途”。毕业后他作为志愿者参加了1883年结束的智利战争，并亲眼目睹大型巡洋舰被鱼雷击沉的场面。

1889年，一本杂志邀请他观察在英国斯匹海德（Spithead）为德国皇帝凯撒·威尔海姆举行的大型海军阅兵，他以极高精确度和细节度绘制了超过100余搜战舰的素描，获得了极高的赞誉，此后的几年他就以为科幻小说绘制插画为主业。正是他那些素描创作和对海战不知疲倦的投入，造就了一家不朽的企业。

1898年，汇集了简多年心血的《简氏全球军舰》（Jane's All the World's Fighting Ships，现名《简氏军舰》Jane's Fighting Ships）第一版发行，很快就成为舰船资料和海军情报的权威性指南。1909年，在莱特兄弟刚刚进行首次试飞的5年后，他就极具预见性地出版了《全球飞艇》（All the World's Airships）。今天，《简氏全球航空器》（Jane's All the World's Aircraft）已成为世界航空业的“圣经”。

简不仅才智过人，而且非常善于自我推销。他曾经实施过一次“绑架”，被他绑架的是一名被他疑为德国间谍的服务员，此事公布于众后引发了一阵揭发“间谍”的狂潮。简把这些情报交给了当年的英国陆军部，不久后英国安全局：MI5（军情五处）成立，所有落网的间谍都被判刑。Jane去世的时候年仅51岁，但是他所留下来的精神与洞察力，至今还在影响着简氏信息集团的产品和服务。

EA与简氏的合作起始于1995年，EA想借助这个集团的权威性为自己打造一个以真实和专业为卖点的游戏系列，以此来挑战MicroProse公司的军事模拟游戏霸主地位。于是简氏战斗模拟（Jane's Combat Simulation）系列诞生了，正如他们的口号“We Build Sims by the Book”所喊的那样，“在技术和国防安全条件下所能为平民提供的最真实军事模拟”，简氏系列的游戏做到了最好，并为自己在欧美市场赢得了众多模拟游戏玩家的芳心。北京办事处自然也愿意试图挑战中国玩家的军事模拟的接受度，只是那可怕的调研结果让简氏系列从1996到2000年间包括的《ATF》、《傲气雄鹰95》、《傲气雄鹰97》、《长弓阿帕奇》、《688（I）深海猎鲨》、《长弓2》、《战斗机诗集》（Fighters Anthology）、《F-15》、《以色列空军》（IAF）、《F/A-18》等等在内的全部模拟游戏总发行量没有超过5万套，没错，不是销售数，是发行数。不过这同时也创下了一个小小的奇迹：除了《长弓阿帕奇》的资料片《朝鲜闪点》（Flash Point Korea）因不符合国情未能引进之外，简氏系列在2000年之前的其他所有游戏竟然一部未少悉数在国内发售了，国内那些有幸买到这些游戏的玩家自己根本没机会意识到自己的幸运程度。说他们幸运，除了发行数量上的原因外，简氏系列的游戏手册还拥有大陆电子艺界历史上（后来证明也是至今为止）翻译难度最大同时也质量最高的手册中文翻译，手册中大量的翻译准确的专业术语和枯燥的细节教程令无数玩家头痛不已，而骨灰级的模拟游戏玩家则笑而不语。欧美原版的简氏游戏手册都以活页夹装订超过200页的手册，但大陆版由于成本控制只能采用最普通的书钉装订，因此大陆版除了《傲气雄鹰95》和《长弓阿帕奇》外，其他简氏游戏的手册都在翻译后被分拆为2本甚至3本，可尽管如此，还是删去了不少原版手册的附录内容，包括详细的各类机械战斗单位数据与介绍。

《傲气雄鹰95》、《先进战术战斗机》（ATF）、《傲气雄鹰97》系列等游戏尽管在空气动力学模拟度上的真实性几乎为零，但航空电子以及游戏本身的娱乐性而言在同类游戏中仍是出类拔萃的。《长弓阿帕奇》更是获得了1996年E3大展最佳模拟游戏大奖。这一切可不仅仅归功于冠名的简氏，更要感谢EA巴尔的摩分部以及《银河飞将》系列和《创世纪》（Ultima）系列的缔造者Origin System公司。

《688(I)深海猎鲨》被誉为游戏史上最拟真的核潜艇模拟游戏，《猎杀潜航》系列1代和2代在当年与同期的688相比简直可以用小儿科来形容。玩家们在几乎无法看到任何控制面板以外的画面的艰苦条件下依靠纯粹的声纳、数据和深海航行以及武器系统知识来控制美军688(I)核潜艇，因此翻译良好的两本中文说明书成了中国玩家唯一的寄托。

在所有简氏游戏中，《F-15》受到的赞誉超过了系列中的其他成员，这款游戏的拟真度除了气动之外已经完全可以与同时期MicroProse的《隼4.0》（Falcon 4.0）一决高下了，而在所有大陆版简氏游戏中，也以《F-15》的质量为最高：由于手册内容过多又不便删节，而此前《傲气雄鹰97》《战斗机诗集》《长弓2》等等产品的经验表明，将手册拆分为2本甚至3本极为不便，于是乎电子艺界干脆模仿了EA欧美原版简氏游戏的活页装订，尽管活页夹直径过小导

68.EA的简氏Logo
69.约翰·弗雷德里克·托马斯·简
70.简氏防务周刊
71.《688(I)深海猎鲨》







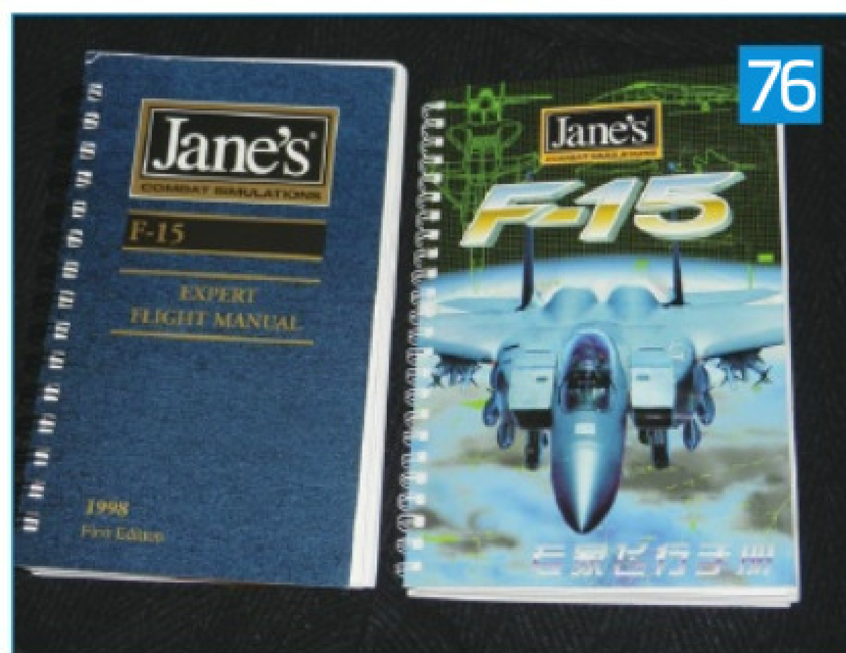


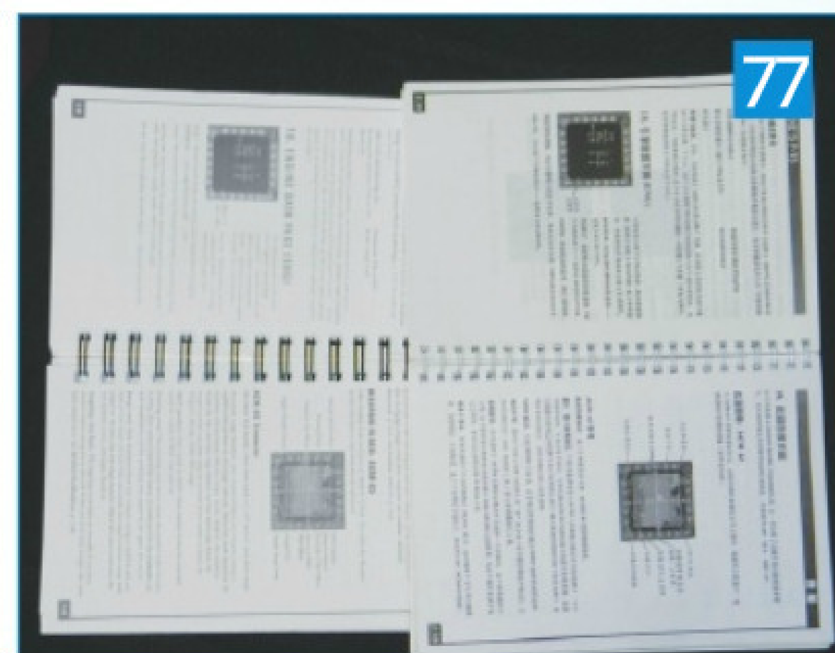
















72.《战斗机诗集》和它的3本手册
73.《深海猎鲨》《长弓阿帕奇》《战斗机诗集》
74.在eBay高价拍到的EA简氏鼠标垫
75.电子艺界在大陆首次使用活页装订游戏手册
76.美国版《F-15》手册和大陆版对比1
77.美国版《F-15》手册和大陆版对比2
78.美国版和大陆版《F-15》包装对比图
79.《F-15》英文版手册

致本来就质量不佳的纸张在反复翻阅中极易出现破损（见图77），可那些幸运的正版玩家们还是抱着这本《中文专家飞行手册》爱不释手。可惜，对多数当年的中国玩家来说，一本翻译完美的超厚说明书，其实并不如一部汉化后的游戏来的实在与有诚意。

第六章
中文无敌（二）

1997年6月，EA做出了公司90年代乃至迄今为止最明智的一个决定：斥巨资将Will Wright的Maxis公司纳入旗下。自此，EA公司在全球的最知名的工作室达到6个，分别是EA本部、加拿大的EA Sports、美国的Maxis、Origin System和Jane's Combat Simulation，以及英国的牛蛙。游戏鬼才Will的加入令当年市值已近百亿美元的EA如虎添翼，包括《模拟城市2000》（SimCity 2000）、《模拟地球》（SimEarth）等等多款Sim类游戏在内的一切辉煌，瞬间便归EA所有了，而就在并购的同时，Will刚好正在筹划自己的下一个项目，这个项目后来成了世界上最畅销的游戏，没有之一。不过在这里值得一提的一个细节是，在收购Maxis初期，尽管《模拟城市》曾经被美国上千所学校用作课堂教材，可EA依然出于对Maxis小组的“不够放心”，EA发行的Maxis新游戏包装封面上并没有印上EA公司的Logo而只有一个Maxis的Logo，仅仅是把自己的Logo印在包装盒背面的角落上。我们的电子艺界当然不可能把这档子好机会给错过，在大致了解了国内玩家对Sim类游戏的喜好度后，办事处就决定将Maxis在96年已在国外发售的数款游戏引入中国，先后发售了《模拟直升机》（SimCopter）和《模拟公园》（SimPark）。可由于收购导致发行商的变更，致使这两款游戏在国内上市比世界晚了整整1年。在国内的出货量少得可怜的情况下，厂商和渠道依然出现大量的积压。以上两款Sim游戏的惨淡让北京办事处意识到，Sim类游戏其实是最需要汉化的类型。

相比之下，1997下半年发售的《FIFA足球经理》（FIFA Soccer Manager，也被俗称为《FIFA足球经理97》）则好过得多了。电子艺界在1997年初就拿到了开发部门提供的Alpha版，这个阶段发现了不少Bug，但北京办事处的员工们依然掌握了整个游戏并乐在其中。此后玩了

足足一个多月的Alpha版，小伙子们一个个玩得都腻了，以至于后来正式版发售都不再去碰了。而后，在获得了游戏源码后，这款基于DOS开发的足球经理游戏的汉化就迅速开始了，但是汉化遇到了一些小的挫折：英文版游戏的文字是DOS点阵6号字体，可中文字库中是没有6号字的，为此，办事处只好重新做了一套字库，但这8号中文字体非常不好看，至少办事处内部是不太满意的，可这有什么办法，这已经是最优的解决方案了，因为如果要修改整个游戏的UI以适应默认的中文字体，对这么一个UI占99%游戏内容的游戏来说，那成本简直就和做一个游戏无异，何况正版游戏在国内的惨淡根本不可能收回额外的汉化成本。

不过结果还是比较令人欣慰的，《FIFA足球经理》简体中文版上市之后，除了玩家对界面UI的不满外，叫好声此起彼伏，这款游戏在1997年的中国球迷玩家心目中的地位，说得夸张点，可以用神圣来形容。多数中国玩家都是从它开始接触“足球经理”这个类型的，尽管从1992年开始就几乎每年都有一部竞品《冠军足球经理》（Championship Manager），还有1998年育碧发行的《世界足球经理》（Football World Manager），可是国内玩家对《FIFA足球经理97》依然情有独钟（不过当年不少玩家根本搞不清这几个足球经理之间到底有什么区别和关系，更别提后来2001年发生在世纪雷神和天人互动之间的版权纠纷了）。

98年计划主打的几款游戏包括年初的《银河飞将5——世纪的预言》（Wing Commander 5: Prophecy）、《南北大战乱世情》（Sid Meier's Gettysburg!也就是《席德·梅尔的盖茨堡》）、《长弓2》（Jane's Longbow 2）、《野兽与乡巴佬》（Beasts and Bumpkins），还有年末的《上帝也疯狂3》（Populous: The Beginning）等几部至今依然如雷贯耳的大作，其中的《银河飞将5》、《野兽与乡巴佬》和《上帝也疯狂3》3款都先后进行了汉化。《南北大战乱世情》这样的游戏用中了箭的膝盖想就能知道在中国会有什么下场；《长弓2》最后卖得比《长弓》还惨，中国玩家很难理解为什么自己要花158块钱在一堆命令操作键里折磨自己。Worldweaver公司的《野兽与乡巴佬》在国内叫好不叫座，汉化的质量其实是一流的，可无论这款游戏无与伦比想象力和创新精神是多么的惊人，可能中国人真的天生就不适合这类游戏吧。牛蛙的《上帝也疯狂3》在欧美市场98年12月发售，电子艺界在大陆同步发售了英文版，而汉化版神速般在1999年2月就已经正式发售，这样的汉化速度放在今天都已经是够惊人的了，当然，自家人手握源代码，几乎让这游戏的汉化变成了纯粹的翻译工作。这两款游戏共区区7000套的发货量，居然还是只得了一个及格分。

1998下半年，电子艺界决定更换游戏包装盒设计，包装盒的外套从原先的封套式改为了盒形，也就是增加了上下两个翻盖，令游戏包装看起来更具整体感，同时增强了外包装的用纸，因此从外观上更接近国外正版。不过作为代价，手册从大32开改为了小32开，尽管印刷相比此前的低谷时期的水准略有提高，可是低质量的用纸依然如故。光盘依然由新加坡制造，但大盒内的CD盒已经开始使用粗糙的国产盒，质感大打折扣不说，CD爪口也极易破损。关于游戏手册和说明书的印刷和制造，考虑到一些商业和人际方面的问题，本文无法详细阐述和提及某些公司的名字。但就在1998年下半年，在曾经的几位热爱游戏的员工相继离职之后，北京办事处出现较大人事变动，包括周芳和Geoff Grabber在内的几个老员工也都相继离开，由新加坡创通显卡公司的一些“企业经理人”继续接手负责事务。然而，失去了真正热爱游戏的员工后，即便游戏发行本身没有遇到问题，但是在质量上开始走下坡路，例如，由于大批老资格的杂志撰稿人相继离开写作圈而投身游戏行业，因此许多游戏名称的翻译上就不再有此前游戏的神韵了。到了2000年，游戏包装内的用户回执卡上的玩家配置调查上，依然印着“处理器：486，内存：4M、8M、16M、32M，操作系统：Dos、Win 95”等怪诞选项，与4年前刚进入中国时的回执卡内容一模一样，而这回执卡的纸张质量倒是降低了不少，清楚表明北京办事处当时对细节的严重忽视。

为了确保全球同步，电子艺界先在国内发售了《银河飞将5》的英文版，这本来是一件好事，可出于某种原因导致了包装印刷和游戏版本的不一致：英文版包装盒的正面和侧面清晰地印着“中文版”3个大字，却又用印着“3CD英文原版软件”的黄色圆形标贴注明是英文版，侧面的“中文版”却还在。而后来发行的汉化版只是简单地将标签撕掉，露出原有的“中文版”3个字发售而已。这样的低级错误标志着办事处原先严谨的办事态度由于人员变动所导致的严重下滑，游戏包装上的问题层出不穷，手册频频出现印刷质量问题。不过，1998年北京办事处的人事变动与同时发生在地球另一端的大变动相比，基本上可以算是鸡毛蒜皮。

80. Maxis公司Logo
81.《模拟公园》
82.《FIFA足球经理》没买到，只好用当年杂志的广告图代替







第七章
并购余波

1998年一年的时间里，欧美游戏公司爆发了大规模并购狂潮：6月，教育类软件公司The Learning Company以4.16亿收购《神秘岛》（Myst）的发行商Broderbund；9月，玩具巨头孩之宝（Hasbro）收购游戏大厂Micro-Prose，当时欧洲最大的游戏公司Eidos收购超级长命的开发公司Crystal Dynamics（《古墓丽影》系列靠它才活到今天）；11月，法国Havas SA公司斥资8亿美元拿下美国百强企业Cendant旗下昔日的游戏霸主Sierra Online及正值爆发期的Blizzard；而到12月，刚刚拿下Broderbund的The Learning Company又和Broderbund一起被玩具业巨无霸Mattel、也就是“芭比娃娃”的公司以38亿美元纳入旗下……这还不包括该年无名小游戏公司之间的并购。

然而，以上所有并购事件所引起业界与全世界玩家之关注的程度，都无法与发生在9月的一起收购案相提并论。事实上，这简直是20世纪末最不该发生的一起收购案——EA以1.22亿美元的“低廉”价格将看似正在走下坡路的Westwood连带Virgin位于Irvine的美国开发部以全资囫囵吞下。这一震惊整个游戏行业的事件引发的不良后果已经无需阐述，而其产生的连锁反应一直持续到数年之后才逐渐消退。9月18日，电子艺界北京办事处也宣布了这一消息，不过，从法律角度来说，这次巨变唯一真正对中国玩家产生影响的直接余波，就是1998年Westwood的《沙丘2000》（Dune 2000）了。由于Virgin是Westwood在美国地区的发行商，而北京新天地互动多媒体又是Virgin产品在国内的独家代理商，因此在新天地与Virgin对《沙丘2000》的代理合作已经进行到一半的时候出这么一件事实在是令人不愉快的，而这不愉快同时也无法避免地蔓延到了电子艺界北京办事处——总得有人来承担责任吧。尽管事情最后还是得到了比较妥善的解决，但并不是最尽如人意的。

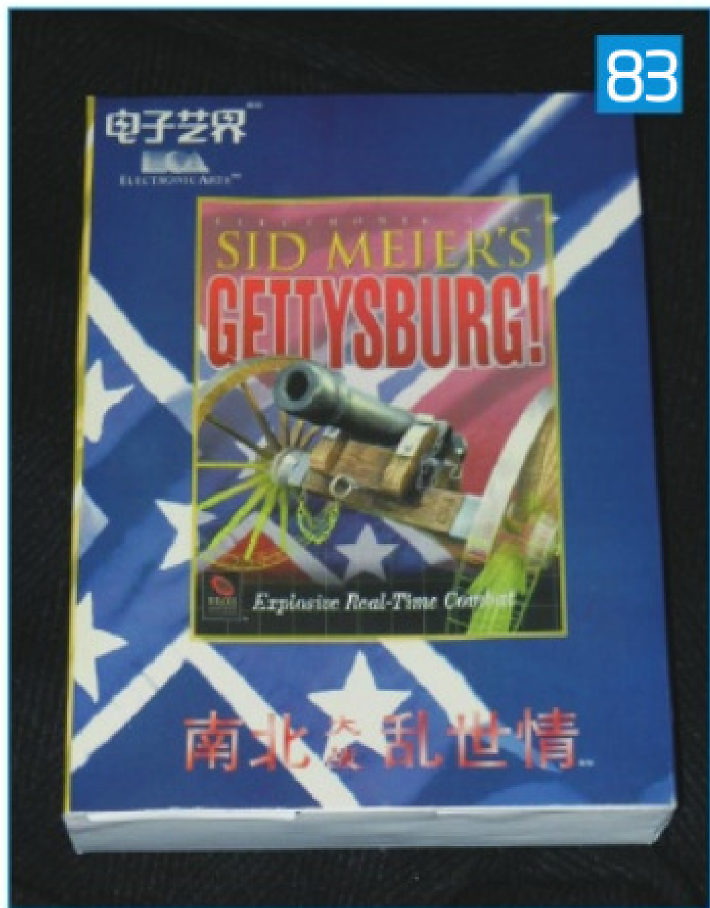
1998年10月，EA亚太区总裁Nigel Sandiford宣布EA在韩国成立分公司。当时的韩国正在计划依靠游戏业来振兴日益衰退的经济。Nigel表示在正处于经济改革之中的韩国设立分公司是一个相当明智的决定，因为EA认为韩国是亚洲大陆最大的游戏市场和最大的潜力市场。是的，就这么一个小国家，已经在1998年被认为是比中国更大的亚洲市场了。不过这也并不奇怪，韩国的游戏发展史已经可以追溯到与日本一样早了。

年末，北京办事处告别了驻扎整整3年的花园路4号的通恒大厦老家，举家乔迁到了一栋气派得多的崭新办公楼——北京市首都体育馆南路6号新世纪饭店写字楼1058室。新家，意味着新的起点，还有新的重要汉化项目。

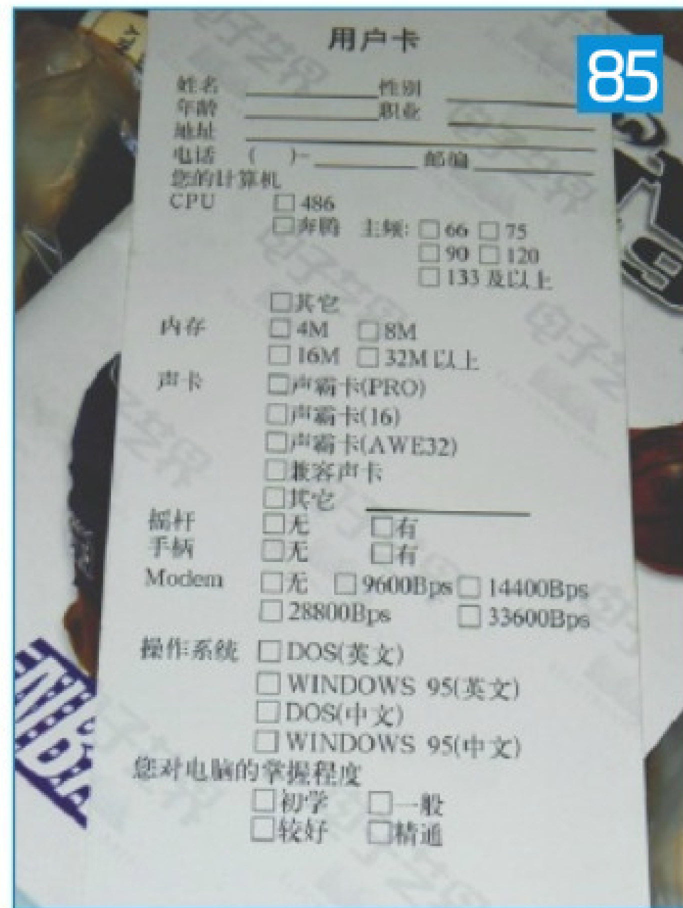
第八章
中文无敌（三）

1999年，EA成为第一个年销售额超过10亿美元的游

83.《南北大战乱世情》是Sid Meier最成功的作品之一，如今很少被提及
84.《野兽与乡巴佬》的中文版
85.1997年的回执卡用了足足4年
86.日本龙（RON）公司制作的三国游戏《三国春秋》在1998年6月初由电子艺界代理发行
87.《银河飞将5》中英文版Bug包装对比
88.英文版的侧边也印着“中文版”的字样



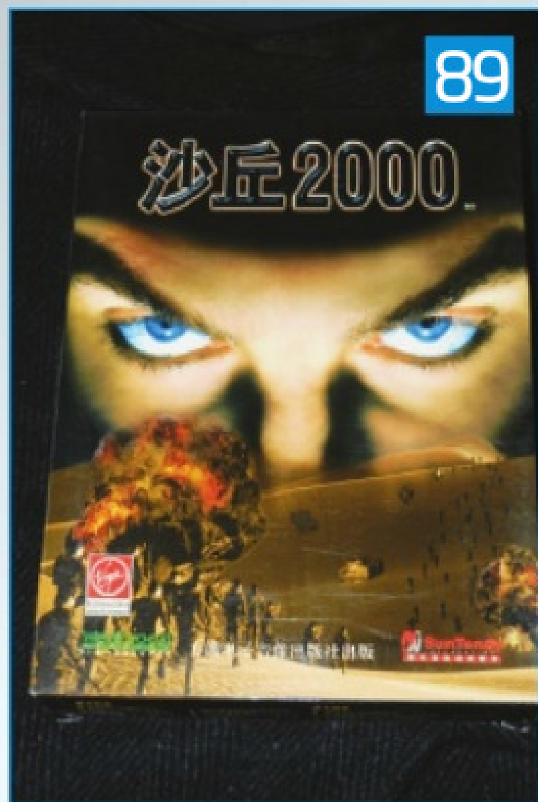




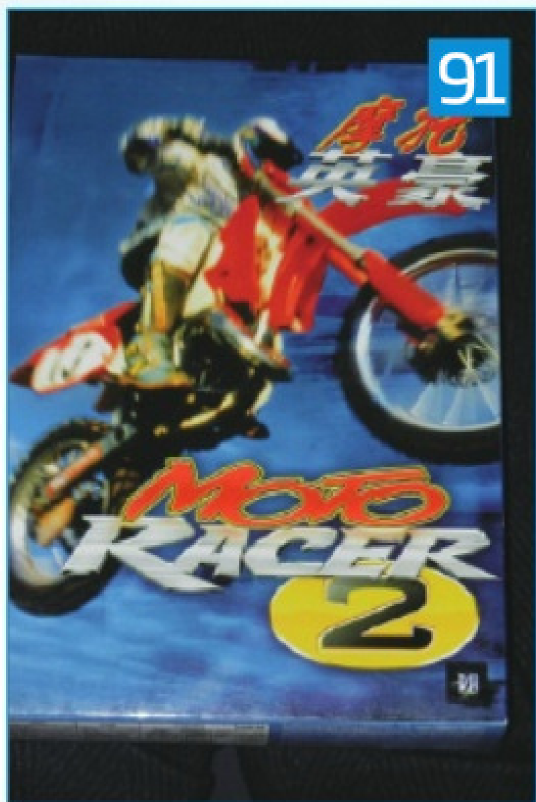
















89.《沙丘2000》新天地版
90.《创世纪全集》集成了Ultima系列的1到7
91.《摩托英豪2》
92.北京办事处的新家：新世纪饭店
93.《模拟城市3000》7名城市顾问对比图（部分图片来自Simcity.cn）

戏软件公司，99财年的销售额达到了12.2亿美元，而这成功的背后，Maxis功不可没。Maxis在99年《模拟城市3000》（SimCity 3000）和2000年《模拟人生》两款游戏获得令人瞠目结舌的成绩后，EA终于对Maxis心花怒放，彻底敞开心扉并将自己全新设计的Logo打在了Maxis的游戏封面上。电子艺界在大陆发行英文版大盒装《模拟城市3000》后，加快了汉化该游戏的步伐，而此时Maxis的《模拟人生》的制作已经接近尾声。

《模拟城市3000》的汉化在中国大陆的汉化历史中有着比里程碑更重大的意义——这款游戏的汉化得到了EA总部和Maxis最大程度的支持。最明显的例子莫过于游戏中的7名城市顾问了，在欧美原版中他们7人分别为（见图93上排，从左至右）：

1.财政顾问：Mortimer Green
2.交通顾问：Moe Biehl
3.城市规划顾问：Constance Lee
4.环境顾问：Karen Frawl
5.公共安全顾问：Maria Montoya
6.文教卫生于氛围顾问：Randall Shoop
7.市政建设顾问：Gus Oddman

两个月的汉化结束后，他们成了下面这样（见图93下排，从左至右）：

1.财政顾问：李财通
2.交通顾问：苏通宝
3.城市规划顾问：胡培林
4.环境顾问：陈海桐
5.公共安全顾问：成虎
6.文教卫生于氛围顾问：赵本乐（这位……东西方版本差距较大）
7.市政建设顾问：吴筹建

为某个国家的版本特别定制一套游戏中的图片，这是游戏汉化史上头一遭，这种华丽的要求正是时任北京办事处产品市场总监的孙敬伟所带领的团队在负责此游戏的本地化工作时拍脑瓜想出的，而Maxis为配合这款在中国大陆销量尚可的游戏可谓是下足了功夫。除此之外，在许多游戏玩家的帮助下，《模拟城市3000》中出现了大量出色的本地化细节，比如游戏中出现了数栋只有中国才有的建筑物名字，甚至包括“大众软件大厦”“连邦软件大厦”“赛乐氏软件大厦”等等国内知名销售商和游戏杂志社的名字。游戏下方的滚动新闻播报字幕也充满了中国味：“市民调查表明：5个市民中有4个更喜欢米饭，而不喜欢馒头。”中文版于1999年3月正式汉化完毕，次月全国范围发售，此前以159元购买过英文版的玩家享受通过邮寄50元到北京办事处的方式获得中文版的优惠，而且中文版包装中还附赠英文原版游戏，这对玩家确实是一大福利。

1999年，牛蛙的《地下城守护者2》（Dungeon Keeper 2）也经电子艺界汉化后在大陆发售，只是在1997年就因与新主子EA不和而失去创始人Peter Molyneux这条主心骨的牛蛙公司所制作出来的2代已经无法重现1代的辉煌。Molyneux离开牛蛙后建立了狮头工作室（Lionhead Studio），不过狮头的首个产品《黑与白》依然由EA发行。

《沙丘2000》国内代理权经过协商确实判给了新天地互动不假，但EA最终还是硬生生从新天地手中把Westwood的《命令与征服——泰伯利亚之日》（Command & Conquer: Tiberian Sun）夺了下来，为了确保全球同步发售，北京办事处决定不予以汉化，而将其与《文明》（Civilization）系列创始人席德·梅尔（Sid Meier）的天神级大作《半人马座》（Alpha Centauri）英文原版以及中文版《模拟城市3000》一同直接发行，价格均为159元，成为电子艺界2000年之前最后一批3位数价位的游戏。此后，电

子艺界向那些总是以价格因素为借口不买正版游戏的中国玩家开出了一个——用教父的话说——"无法拒绝的条件"。

闪回8

"这套《模拟城市3000》……是正版吗?"

"当然是!"

"那怎么那么小?而且才48块啊?"

"我怎么知道,厂商过来的就是这种包装,最近很多游戏是都这样了。"

"我买回去拆开要不是正版怎么办?"

"我们这里不卖伪正版和盗版。"

……

满腹狐疑的我买回家拆开后,心里的石头还是放下了:游戏手册和光盘确实是正版质量,手册虽然小了,但分量挺足,里面的图片印刷也相当清晰。再看光盘,Manufactured in Singapore。"好吧,电子艺界也开始学新天地了。"恩,我当时就是这么想的。

1999年4月26日这天,与1995年我家出现第一台电脑的那一天同样值得纪念。这天开始,我家的奔腾100再也没能点亮。4天后,中国台湾青年陈英豪被警方拘捕,据说被捕时差点尿裤子瘫倒在地。我并不想多扯CIH病毒的历史,但我对它又爱又恨,恨的是我因为它半年没有用电脑,因此1999年这半年的时间我错过了好多游戏,也包括电子艺界发售的最后一批大盒正版;爱的是我因为它终于能升级电脑了。

第九章 惊喜价位

150到200甚至250这样的离谱价位在游戏环境骨瘦如柴的大陆统治了整整4年,除了极少数引进游戏低于100元之外,绝大多数代理商们却总是有意无意地忽略自己在勒紧裤腰带苦苦支撑下来的4年里,中国玩家的状况并不比他们好多少这一显而易见的事实。谢天谢地的是,新天地互动在99年国内引领的游戏价位革命,给全国想靠高利薄销战略走一辈子的代理公司们上了一课,电子艺界首当其冲直面现实(尽管一直到2001年,电子艺界依然发售过198价位的大盒游戏,例如狮头公司制作的《黑与白》(Black & White),不过这已经超出了本文的时间覆盖范围)。2000年4月7日,《模拟人生》中文版正式在大陆以一种公司历史上前所未有的包装方式和价格发售——比DVD盒略厚、盒内带有"电子艺界"模具字样的白色塑料盒,60元,是的,人民币。这个价位已经接近当时美国游戏售价的八分之一,而此时美国正版游戏的包装也已经逐渐开始向塑料盒缩水,也就是说,在与美国正版几乎同等实体游戏品质的情况下,60人民币的价格对于中国游戏玩家来说应该根本不是负担。电子艺界北京办事处想通过一种独特的方式来对《模拟人生》表示重视,因此选中这款游戏作为60元价位的首发炮弹,果不其然,打出去后效果相当震撼,这款游戏的中文版在全国卖出了近7万套的好成绩,也创下了EA进入中国市场以来的最佳成绩。

随后,可怜的Westwood在被收购之后的第二部游戏——《救世传说》(NOX)生不逢时地上市了,时间是2000年6月,在奥美电子的一阵坏笑之中,NOX在中国的销量令北京办事处垂头丧气——68块的合理价格居然还是拼不过首发价198元的《暗黑破坏神Ⅱ》,这与办事处原先期望的差距太大了,尽管EA从来没有把中国销量看得有多重,但这或多或少在向我们证明一个所有玩家都极不情愿听到的事实:Westwood真的大势已去了。

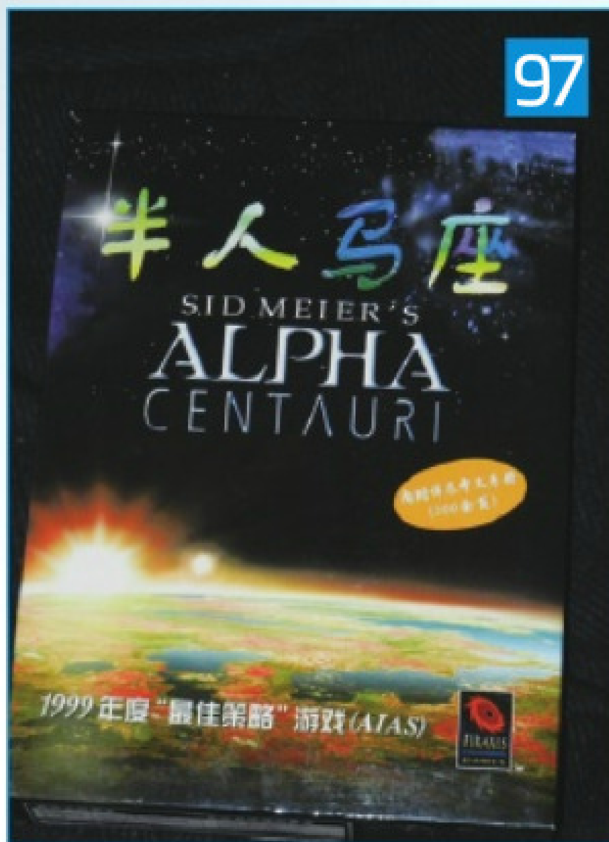
电子艺界在国内销量紧随FIFA系列之后的就是《极品

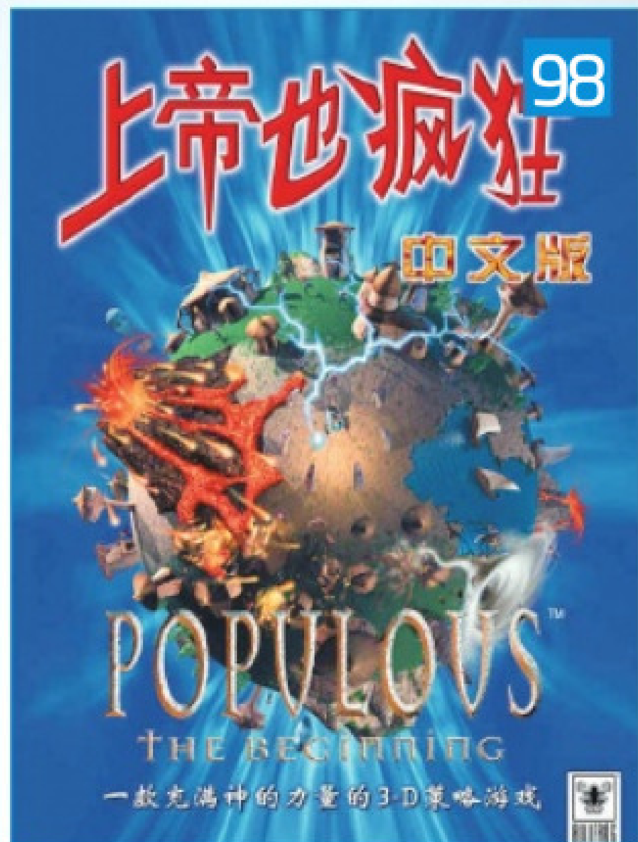




94. 《模拟城市3000》中文版
95. 《命令与征服——泰伯利亚之日》

















96.《未来战警》是我错过的1999年大批正版游戏之一
97.《半人马座》我也错过了正版，这款Sid Meier最伟大的作品我一直到大学才玩到
98.《上帝也疯狂3》中文版封面
99.《黑与白》是电子艺界发售的最后一款大盒游戏，时间是2001年，而且居然要198元
100.《主题公园世界》是牛蛙为EA做的最后两款游戏之一
101-102. 首批DVD包装的游戏
103.《模拟人生》标志着首批DVD盒包装发售

飞车》系列，三代《闪电追踪》（Hot Pursuit）和四代《孤注一掷》（High Stakes）的受众程度略有下降，除了新鲜感降低外，价格因素依然是最大障碍。好在到了2000年，才用DVD盒包装的60元的五代《保时捷之旅》（Porsche Unleashed）又重新吸引了一批极品老玩家，而游戏本身的素质也是的《保时捷之旅》成为系列史上最优秀的一代之一，不少中国玩家因为这个游戏而对保时捷这一品牌有了更全面的了解。

同时，电子艺界将之前几乎所有发行过而还有存货的老游戏全部改用同样的DVD盒包装，以40～60元的价格重新进行发售，手册与光碟质量保持不变，例如《模拟城市3000》、《未来战警》（Future Cop）等等，这类版本与新游戏的区别在于，老游戏在封面右上角有一金黄色的标价：“40元、48元、58元”等，而新游戏则在封面上印着银白色底的“惊喜价位”字样。当然，那些重售版还是有别于同时期的“树人软件”这类“普及型”廉价版本的，后者除了光盘之外，其余包装内容包括手册都与盗版无异，一般售价在28～48元，其最明显的标志除了粗制滥造的DVD盒外，就是在封面左上角印有“世纪经典回顾系列”。

尽管为了确保游戏价格的大幅下降，对游戏外包装的成本控制也在越发严格，但所幸的是，电子艺界的光盘制造依然保持着极高的水准，光盘的生产由新加坡的光盘制造商完成并进入大陆。

1997年，美国EA与史克威尔（Square）签订了一份业外无人知晓的协议：由EA公司在美国本土发行史克威尔的游戏，而作为交换条件，Square则在日本代理发行EA的游戏，这样的一份协议看似公平，可结果可想而知：当年的日本不会有人鸟美国货，可扬基们就是喜欢史可威尔的日货。于是在1998年《最终幻想Ⅶ》PC版上市时，北京办事处非常乐意地从台湾地区引进了数百套台版在大陆发售，该版本完全为台湾制造，结果销售盛况空前。到了2000年8月，北京办事处授权新浪网限量销售台版《最终幻想Ⅷ》（Final Fantasy 8）666套，包括5张CD和精美手册包装，售价248元，比在台购买划算得多，因而引起了不小的轰动。

第十章 内忧外患

这是一章关于各种恼人琐事的札记。

1996年5月4日，刚来中国没多久的Mark Lewis居然亲自带人走访了国内某知名杂志社，手里紧紧捏着一盘从电子市场买来的盗版游戏，在杂志编辑试用后方知里面居然只是EA公司尚在制作中的3款游戏的Demo版而已。这是中国游戏软件行业刚刚开始起步的一年，当时的电子艺界才发售了不到10款游戏，盗版就已经如蛆附骨滋生蔓延开来，连Demo都能拿来卖，而且价格不菲。当年上海的盗版游戏平

均价格在30～40人民币一盘，尽管现在看起来价格惊人，可当年相对动辄150元的正版游戏还是极具诱惑力的。

1998年第三波软件刚刚在北京成立分公司时，《大众软件》曾采访过第三波软件的总经理杜紫宸，杜经理对盗版这一现象的评价足以看出当时的中国大陆游戏产业与中国台湾之间的巨大差异：他认为（注意，这还是1998年），国内正版公司的最大劣势根本不是价格，而是当正版游戏的销量差时看待这个现象的态度截然不同。我们只会责怪盗版，价格，中国人的素质，可台湾省的游戏公司根本没把这些因素当一回事，他们甚至还要提高售价，认为防盗版的有效办法，只有在时间上打赢盗版，也就是在盗版泛滥之前尽可能多地发售正版，这就需要极高的渠道效率和运输成本，可在当年的中国大陆连同步上市都无法完全做到，更不用提赶在盗版出现之前上市了。当然这是10多年前的策略了。

比盗版更令人沮丧的事实是，90年代中期及此后的很长的一段时间内，中国国内的游戏流行方式和玩家的取向极具中国特色，可以说这种特色也是今天中国游戏行业止步不前的原因之一：在同一个时间段内（如半年、一年、五年），能在中国所流行的游戏数量相当有限，最极端的情况下甚至只有一款，而同期的其他同样出色的甚至更优秀的游戏直接被玩家大面积地选择性无视。最直接的例子无非就是《仙剑奇侠传》之于RPG、《红色警戒》之于RTS、《极品飞车》之于竞速等，1998年之后则是《星际争霸》之于RTS、《反恐精英》之于多人、《暗黑破坏神Ⅱ》之于RPG等。

1999年6月，一位非普通非文艺青年在玩由电子艺界代理的Novalogic第一人称射击游戏《三角洲特种部队》（Delta Force）时，在第四关第二个任务击毁一架直升机（这架直升机外形来看很像中国空军某飞机）后，发现机上的标志很像是中国空军的标志。此后铺天盖地的和谐之大潮开始扑向电子艺界，甚至有电视台予以跟踪报道。事后经鉴定，游戏中的标志其实与中国空军标志并不相同，只是颜色略微相似，因此之前的指控并不成立。于是此事后来也就不了了之了。

2000年末，许多包装控的玩家坚持认为目前的DVD式包装过于简陋廉价，看起来与“树人世纪回顾”那类的廉价版如出一辙，于是北京办事处计划再次修改游戏包装，尺寸扩大了两倍，介于最初的大盒与DVD盒之间的一种尺寸。这种奇特的包装以黑色硬塑料为内胆，压膜卡纸为外壳，从《模拟人生》的第三个资料片《燃情约会》（Hot Dates）开始，一直到2002年EA在北京取消了办事处并正式设立分公司，并且由于政策关系不再自己发行游戏并改名为“美国艺电”为止。一年后，由于国内针对电子游戏产业政策的变动，包括EA、Ubisoft在内的外国游戏公司不再在大陆直接发行游戏产品，而必须通过代理公司。

今天，EA退出了中国台湾省市场，中国大陆公司的中文名常被简化为两个字——“艺电”。在截稿前一天我走访了艺电上海分公司，得知公司里资格最老的中国员工是2002年才进入公司，此前在电子艺界上海办事处工作的员工早已不知去向。与这些年轻人谈电子艺界的光辉过去，他们像在听太古时代的神话，在好奇的面孔后面永远不会触摸到那段历史，体会到一颗对那段历史着迷的心。

时过境迁，物非而人更非。旧的去了，新的没来。

电子艺界：1995～2002。

感谢为本文做出巨大贡献的朋友和网友们，提供了大量我无法凭借一己之力获得的素材和资料。没有下面这些人的帮助，本文是不可能完成的：

蜀都陶陶（某网店游戏卖家）

百分之99

老猫

所有电子艺界老员工

“北外隐身人”于翔

hapiii

最后，感谢我的妻子，没有她这几个月来对我为写本文而表现出的任性和无理的包容，以及对我的全力支持和爱，本文早已胎死腹中。









103.《极品飞车3——闪电追踪》
104.《极品飞车——孤注一掷》
105. 树人“世纪回顾纪念系列”数款
106. 2001年后采用新包装的《模拟人生》4部资料片

游戏黑的战争
以BF和MW之名

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Oracle、防弹手柄、小象咪咪、FAL、指间世界、S.I.R、攻城学院兔老师

2011年底，随着《战地3》（以下简称BF3）和《使命召唤——现代战争3》（以下简称MW3，同样“现代战争”系列也简称为MW）两款作品相继上市，近年来业界最大的交锋就此告一段落。从市场来看，这场较量没有输家，2011年没有太多游戏的销量可以和这两款作品比肩。但从玩家反响来看，这场较量没有赢家，游戏黑们的战争仍在继续。

当诸位看到这个专题的时候，围绕着BF3和MW3之间的一系列口水仗应该已经偃旗息鼓。

——某一位玩家的美好愿望

EA与Activision的冲突早在2010年便已开始，只是当时挑起争端的并非八字还没一撇的BF3，而是新《荣誉勋章》。EA在宣传这款作品时就曾暗指对手的MW2游戏背景及剧情基于胡编乱造，尽管自己追随对手转向现代战场，但整部游戏参考了真人真事。当然，EA没说的是，尽管自己效仿了对手的脚本化流程，却最终落得东施效颦。EA意识到《荣誉勋章》并没有给对手造成实质性的压力，反而丢了自己的特色落入被动。吸取教训后，一场精心策划的营销案例便开始运作。如今玩过游戏再回过头来看BF3的宣传视频，我们会发现太多的短镜头，换而言之，剪辑起到了很大作用。无论这一切最终看起来是否像一场阴谋，EA的计划总算没有落空，发售首周500万销量虽然无法与发售当天就卖了650万的MW3相提并论，但也是EA有史以来卖得最好的游戏了。忘记那句要把MW系列拉下FPS王座的豪言壮语吧，那只不过为无尽口水仗增添了一些谈资而已。

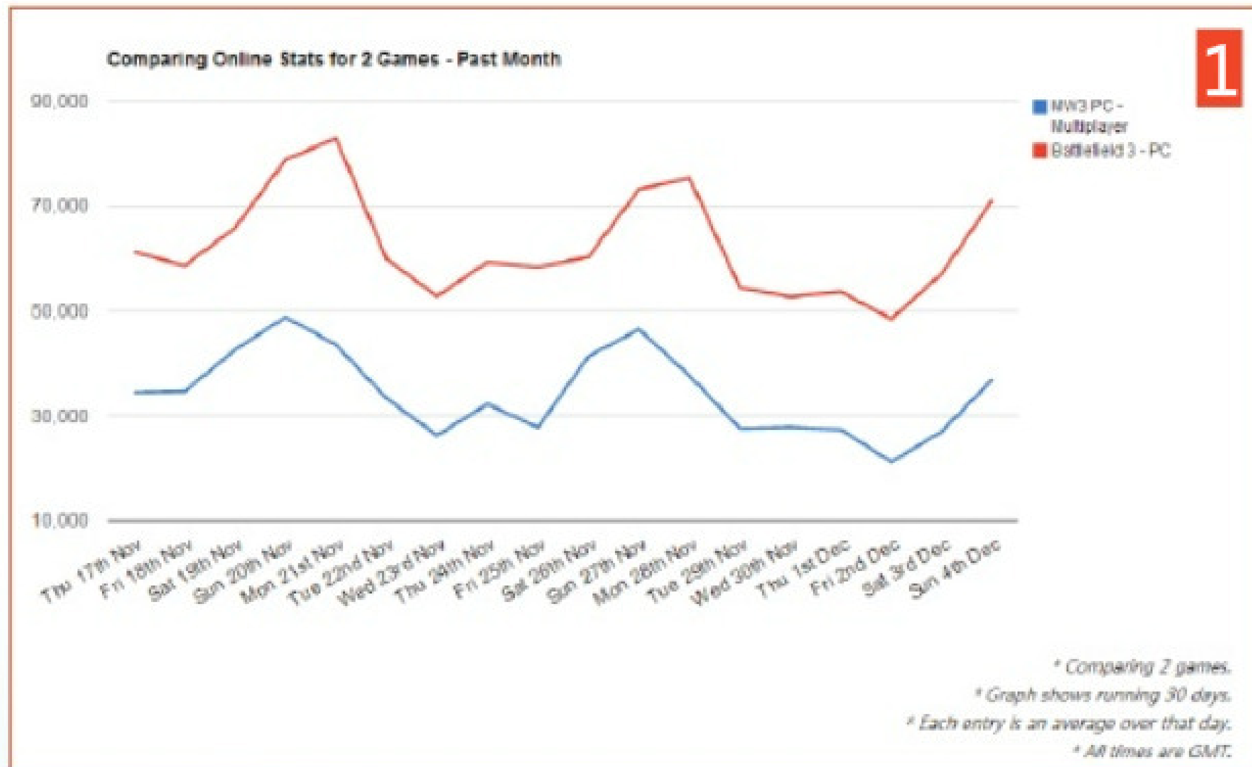
刷分风波

是的，口水仗，在EA与Activision的各部门代表轮番发言之下，玩家的热情也到了空前高涨的地步。有人瞧不起MW3那可笑的贴图与贫乏的特效，有人则嘲笑BF3那可怜的帧数与跨平台的画质牺牲。从2011年3月酷爱美国职棒的EA CEO John Riccitiello用“红袜队同洋基队”来形容这两款游戏水火不容的竞争关系开始，一直到游戏发售，玩家之间的口水仗就从没停歇，仿佛纷纷摇身一变成为了这两家游戏公司的精神股东。这种冲突从BF3发布第一部宣传片开始升温，直到2011年E3前后随着一系列实际游戏演示视频的公布达到高潮。大部分人都唱衰MW3，人们似乎已经受够了换汤不换药，画面不进反退的“COD4 DLC”，BF3俨然成为了新一代FPS的良心。不料待到游戏发售，BF3实际素质与宣传视频相去甚远，MW3销量一路高歌猛进，着实让之前期盼BF3能给充斥着电影化、脚本化的FPS带来一股新风的玩家失望不已。

但，事情还没完。

MW3发售后没两天，制作方就有点坐不住了。Sledgehammer Games的创始人之一Glen Schofield在自己的Twitter上呼吁所有喜欢MW3的玩家都来支持一下这款游戏。因为在国外著名综合评分网站Metacritic上，MW3的玩家评分低到了让Activision难堪的地步——在10分为满分的前提下，PC版的评分只有1.5分，PS3版是2.0分，Xbox 360版好一点，是2.7分。“我并不经常这么做……”Schofield说，“但如果你喜欢这款游戏，请到Metacritic来支持一下玩家评分吧，它已经低得离谱了。”

1.PC版联机人数比较，但具体数字并非只有这一个版本
2.外国玩家的评论，这4段话很有代表性
3.MW3当前的Xbox 360评分
4.MW3当前的PC评分
5.MW3当前的PS3评分



2

By BF3Pro

I still havent seen a difference since CoD4

By Noreplynik4

Yes all of these people with the "bad" reviews are the ones that keep buying it year after year. Do none of these people see any of the videos before hand? Were they really expecting anything different! Why change it when everybody keeps buying the game even if it doesn't change that much!

By cff

This is a clear cut case of EA manipulating Metacritic User scores. Look closely at the users and you'll see what I mean.

By mroughton

Bad Company 3 destroys MW3 out of the water!

3

Call of Duty: Modern Warfare 3 Xbox 360

Metascore 89 — User Score 3.2

4

Call of Duty: Modern Warfare 3 PlayStation 3

Activision | Release Date: Nov 8, 2011 | Also On: DS, PC, Wii, Xbox 360

Metascore 88 — User Score 2.9

5

Call of Duty: Modern Warfare 3 PC

Activision | Release Date: Nov 8, 2011
Also On: DS, PlayStation 3, Wii, Xbox 360

Metascore 81 — User Score 2.1

评论人	评论内容	评论时间
[illegible]	囧囧臭他么2	2011-11-2
[illegible]	囧囧是脑子有病 是不是下了占地3 傻逼	2011-11-2
[illegible]	BF3玩到45等 發現根本是垃圾 什麼載具回血 載具技能 團隊技能 一堆白癡設計	2011-11-20 1:46:
[illegible]	低端机应该是BF3卡大大们。。。COD8无压力，BF3只能开到High的路过。。。 再说，BF3那个BUG货。。。至少在我们哥几个努力找BUG的过程中已经发现了至少15+的BUG，但是COD8只找到了一个。。。	2011-11-13 9:48:
[illegible]	简单的来说就是每年一部资料片	2011-11-12 11:17:
[illegible]	低端机战地3不卡 使命8不卡的 那个人是 24K纯Sb 不解释 我拉个草	2011-11-11 18:25
[illegible]	低端机表示战地3效果全开无压力，使命8效果最低压力很大。卡得不行 大家都来看看这个傻逼啊	2011-11-11 12:34:
[illegible]	那个说低端机开bf3无压力的你真的是sb到一个境界了往前往后300年我找不出一个比您还2的了你妈妈真为你感到自豪你不愧是人鬻love的结晶看到你发言我tm都恨不得把早上喝的胡辣汤从菊花里喷你一脸！你tm去尿吧！	2011-11-11 5:18:
[illegible]	COD8竟然把左右探头动作取消了，乐趣少了很多，郁闷！	2011-11-11 4:36:
[illegible]	我不太相信！！	2011-11-10 22:41

评论人	评论内容	评论时间
[illegible]	本来任何东西都不可能符合所有人的胃口，要看你怎么去选择了。东西一出来肯定有人说好，肯定有人说不好，难免的。	2011-11-1 17
[illegible]	不会玩的喷子.我看好COD	2011-11-12 13:03
[illegible]	不管是使命召唤还是战地系列，网吧最普及的还是CS。。。 反恐精英2明年就要出了，支持CS系列！！！ 使命召唤8一天卖出930万份，事实摆在那里你们有什么可争论的？ 盗版党表示BF3和MW3都入手无鸭梨！！！	2011-11-11 21:44
[illegible]	无奈 现在的专题都快变成无聊喷子的世界了 坐等使命8汉化版 期待啊	2011-11-11 20:58
[illegible]	调查发现在游戏中喷来喷去的大部分都是没有自控能力的低龄玩家，出言偏激 带有谩骂言论的玩家基本都是不成熟未成年。当然喷子也有个别成人甚至成熟玩家，请成人玩家给孩子们一些有利土壤，不要拿这种帖子来笑看未成年喷来喷去来增加点击。	2011-11-11 19:04
[illegible]	通关了，真好玩。贬低COD的都是装个性的二逼。	2011-11-11 18:04
[illegible]	某些不喜欢玩使命召唤可以不来这个专题，甚至你可以回家把你有多么讨厌COD写在你床头，没必要在这谩骂，而且你骂的内容一点水准都没有，人家比销量是游戏和游戏比，你拿自行车和油比，就这样的理解能力和谩骂时急躁的心态，我都怀疑你是否有足够的智力去分辨两个游戏的好坏。	2011-11-11 15:39
[illegible]	销量高真正开心的是厂商吧~就算矿泉水销量比有色饮料高那矿泉水厂商确实会比较开心吧。。这和消费者的选择有毛线关系。。关系搞错了吧	2011-11-11 8:19
[illegible]	表示之前早早就在steam上预定了PC的MW3，然后7号晚上在futureshop排午夜首发队买的PS3威望版。排队买首发已经基本成惯例了	2011-11-11 7:49
[illegible]	哈哈哈哈……原来都是谁说的战地3销量超使命啊	2011-11-11 7:01

Modern Warfare 3 gets 2.8 User score on Metacritic:

User Score: 2.8 on 360

Call of Duty: Modern Warfare 3 for Xbox 360 Reviews, Ratings, Credits, and More at Metacritic

User Score: 2.1 on PS3

Call of Duty: Modern Warfare 3 for PlayStation 3 Reviews, Ratings, Credits, and More at Metacritic

User Score: 1.4 on PC

Call of Duty: Modern Warfare 3 for PC Reviews, Ratings, Credits, and More at Metacritic

all out of 10.

https://www.pcworld.com/article/2433....warfare_3.html

6.玩家们稀奇古怪的评论1
7.玩家们稀奇古怪的评论2
8.MW3发售之初的2.8分事件

这真是一件奇妙的事情，MW3坐拥史上最高的首周销量，却险些进入“玩家最痛恨的100个游戏”目录里。PCWorld网站曾专门做过一个调查，试图搞清楚Metacritic的玩家为何如此讨厌MW3。调查页面的玩家评论颇具代表性，有人说这个系列自从CoD4就再没变过；有人说是EA出钱找人刷分；还有人说是极端的BF3爱好者所为；抛开这些极端的评论，也有人一针见血地指出了问题所在：“在这里打出低分的人也是那些每作必买的玩家，难道他们在购买之前没有看过任何游戏影像么？他们真的很希望看到什么改变么？如果换汤不换药依然可以销量如虹，那么这款游戏又有什么改变的必要呢？”

可以说，是玩家惯坏了MW系列，现在MW膨胀到空前大，玩家又试图回过头来亲手掐死它。不仅是Metacritic，在其它诸如IGN、GameSpot等一系列知名游戏网站上，我们一样可以看到养眼的媒体评分与突兀的玩家评分。这种现象在MW2发售时就曾出现过，只不过没有这么明显，性质也大相径庭——当年玩家刷分主要是为了发泄对MW2取消局域网联机模式的愤怒，所以PC版的评分悬殊尤甚。当然这次MW3 PC版也遭到了同样的待遇，大概是因为PC玩家拥有最强的硬件，却只能看到5年前的落伍画面，心情更不爽吧。

或许在喜欢用阴谋论解释一切的玩家的眼里，这次刷分风波绝对是“战地党”搞的鬼，无论是EA出钱使然还是死忠自带干粮，似乎都与BF3之前的咄咄逼人脱不开干系。事实上，即使真要算到后者头上，充其量也就是个导火索的作用。MW3这次如此不得民心，可谓自作孽，不可活。倘若真的是双方玩家冲突导致的恶意刷分，BF3一样难逃厄运。而事实却并非如此，BF3的玩家评分与媒体评分并没有多大出入。难道我们应该说BF3的人品恶劣，拼不过销量就去刷评分，而MW3的玩家素质很高，看到喜欢的游戏被黑也能保持风度么？MW3之所以走到这一步，只能说明一点：连MW系列爱好者都无法容忍一年一度的“DLC”了。

如果说国外玩家对MW3的刷分更多的是出于对这个系列止步不前，甚至不进反退的不满，那么国内玩家则把双方阵营的冲突上升到了一个新的高度——

有我没你

我们的玩家可以为任何同领域互为竞争关系的事物吵得不可开交。我曾留意很久，试图从所谓的优越感、自卑感、认同感之类的概念里找到答案，最终放弃尝试。因为这是一个综合性的结果，多少年来的教育、社会、文化、观念等一系列因素共同作用，导致我们的玩家心中都有一个大自我，喜欢用自己的观念去霸占别人的意志。我喜欢的，你也必须喜欢，什么青菜萝卜各有所爱，那不是扯淡么。身为一只世界观正常的兔子，你必须喜欢萝卜，不喜欢下辈子不是兔子！我们一叶障目，非黑即白，党同伐异，每次争论都可以将萝卜的斗争上升到兔身攻击上。暴白？暴黑？索狗？软饭？仙孙？骨粉？使命狗？战地犯？这不都是我们窝里斗发明出来的名词么？

值得庆幸的是，既有阵营之间的互喷一般只会影响到固定的圈子，并不会对圈外的玩家造成多大影响。但悲剧的是，我们的玩家往往会用贬低其它事物的方式来抬高自己喜欢事物的评价，这种能力堪称一绝，是造就新对立阵营的不二法宝。MW系列作为近年来国内拥趸最多的FPS，在这方面自然也不例外。

国内玩家因为MW系列产生的口水仗要更久远一些，可以追溯到最初的MW（即CoD4）。这部里程碑般作品给玩家带来的冲击力是不言而喻的，厚道的配置需求也让它赢得了不少口碑。在那个1000块钱的显卡都搞不定主流单机游戏的年代，MW轻而易举地中扩大了玩家群。当然，在国内，人一多就容易出问题。MW爱好者们开始四处出击，留下神贴无数，中心思想只有一个——MW系列是世界上最好的FPS。

如果中心思想只有这么纯粹倒好说，大家权当是一名狂热爱好者的游戏分享罢了。问题在于，你总会看到各种“和MW比起来差远了”之类的言论，且越说越没谱。期间《孤岛危机》因为表现突出，中枪无数。像什么“徒有画面，不如MW有内涵”之类的评论也就罢了，还有“《孤岛危机》画面不如MW”的神论出现。之后的写实类FPS均不同程度地遭遇到类似的洗礼。就像言国产RPG必谈“仙剑”，言MMORPG必谈WoW，在之后的很长一段时间内，FPS也必谈MW系列。这直接催生出另一类玩家，专黑MW。

这里可以用WoW来做一个比喻，以前WoW还如日中天的时候，每当有代理国外大作的消息，都会有一群人欢欣鼓舞。他们总会说“一定要干翻WoW啊，WoW死期可待啊哈哈哈”。这些人真的那么讨厌WoW么？未必，但他们真心讨厌部分WoW玩家，那些动不动说出“和WoW比起来都是垃圾”的玩家。久而久之，WoW便成了他们共同的敌

人。任何在国内会引起狂热崇拜的事物总会伴随有这样的冲突，又如IT领域的果黑和果青，果黑未必真的恨苹果，但讨厌不分场合视苹果为神的果青。而在国内的单机游戏领域，MW走到这一步也在情理之中。非MW爱好者的FPS玩家积怨已久，只是一直缺乏一根导火索。如果说iPhone引爆了果青与果黑间的战争，那么BF3无疑就是这根导火索了。

所以，我们不难想象之前被MW爱好者挑衅已久的玩家看到一部部震撼的BF3宣传视频时，是一种怎样的兴奋。不仅因为自己看到了曾经只存在于想象中的下一代FPS游戏，还混杂了一种“老子终于扬眉吐气，你MW可以死远了”的激动。之后的大反扑来得那么迅速，呈现出一边倒的局势。我们会惊讶地发现，原来国内有这么多的BF爱好者啊。这个时候给人的感觉仿佛FPS玩家只剩下两类了，只分为MW爱好者和BF爱好者。其实之前FPS玩家就能分为两类，MW爱好者和非MW爱好者，真心爱好BF也好，为了发泄怨气也罢，总之，后者都转职成BF爱好者了。

下面收录的，就是在这场游戏黑的战争中，各路爱好者们扫射的弹药——

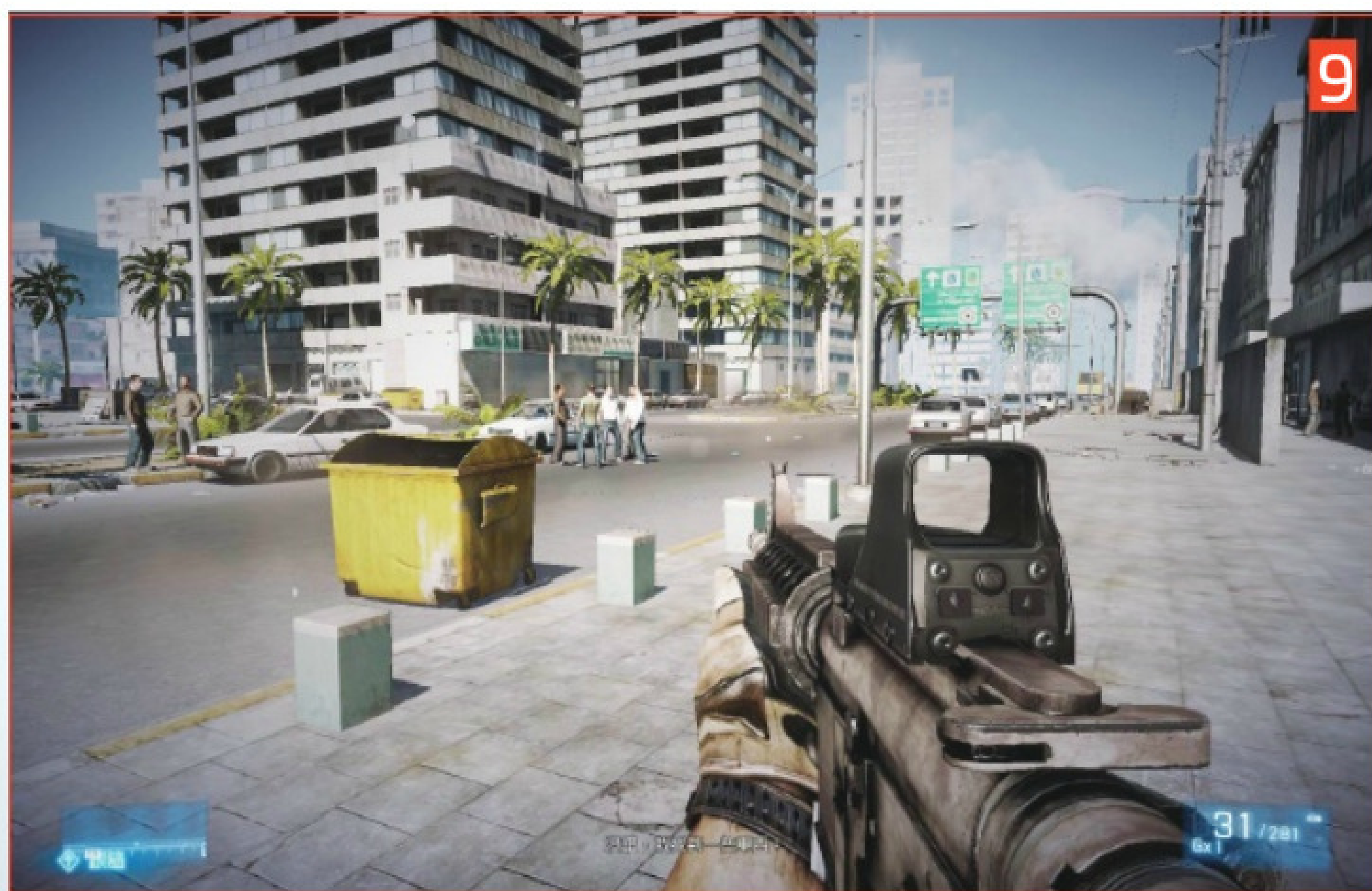
不管MW3的单机战役好不好，BF3这反人类水准的单机战役是定然要喷的。

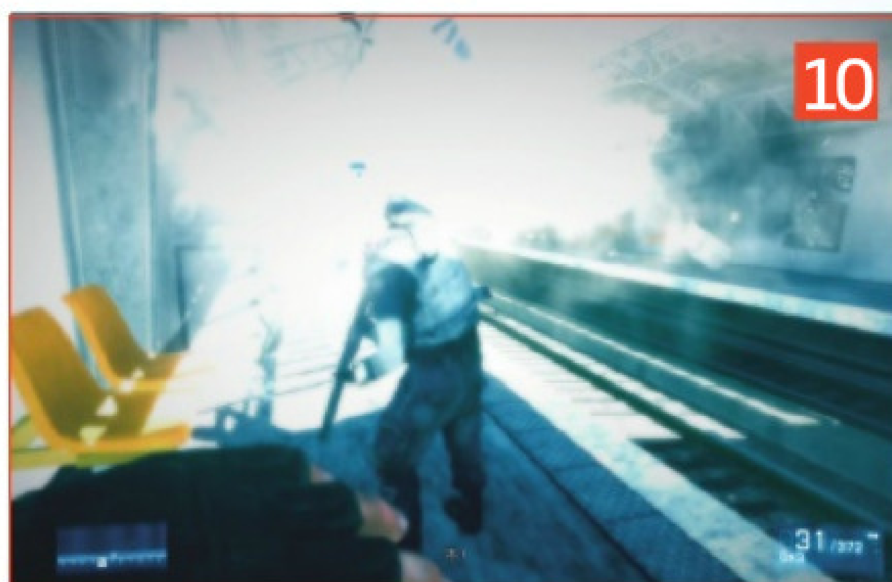
——显然他曾对BF3寄予厚望

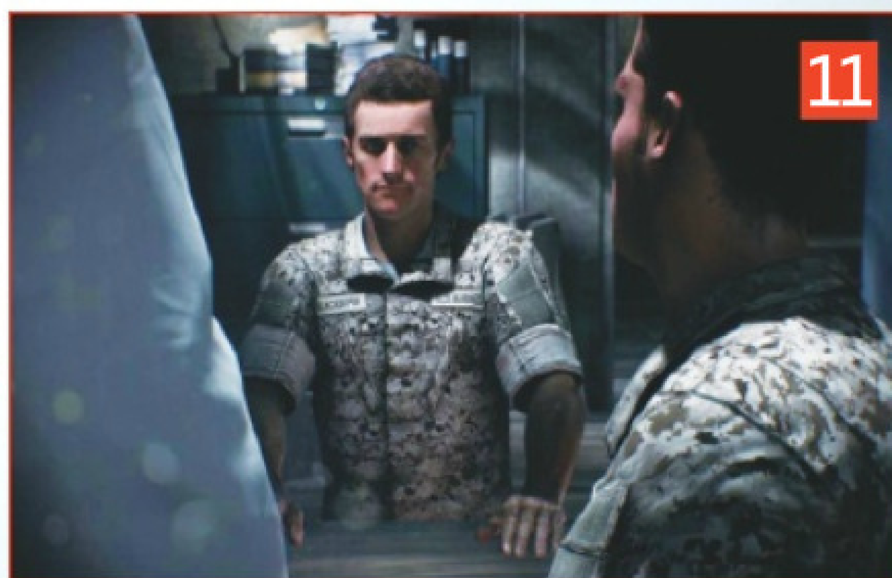
在开头先声明，本人对BF3的评论仅涉及单机战役部分。“BF3的精髓是多人联机，不懂不要乱喷！”“单机战役本来就是赠品，做不好是正常的，你还想怎样”——大凡是在网络讨论版发出对BF3单机设计不满的言论，基本上都会面临山呼海啸般的回喷，其内容无外乎上述两句话。我之所以要“冒天下之大不韪”，撰文去喷在BF3铁杆玩家口中属于“微不足道”地位的单机，这完全是EA给人的勇气和力量，因为年初挑起“BF3 vs MW3”这一主导2011年游戏软件中心话题的正是EA自己！为什么在之前不去搞“BF1942 vs CoD”“BF2 vs MW”？当然是因为这两个游戏的侧重点完全不一样，实在没法摆在一起vs，即便加入完整单机战役的BF子品牌《叛逆连队》（Bad Company），最多也只是恶搞MW，而不是公然去搞vs。BF3和MW3之所以能vs得起来，二者比的同样不是各自设计思路完全不同的多人部分，而是单机部分。

EA选择自己从未重视并且是此前绝对的弱项来比拼动视，其目的性是相当明确的：MW之所以能够成为当今在线人数最多的FPS品牌，靠的就是单人部分吸引轻度玩家，多人部分扩大和巩固用户群的策略。在不到5年时间内，FPS的潜在市场已经被动视通过这种“大片策略”挖了个干干净净，这就是为什么MW可以成为千万级别销量超级热作，而BF系列的用户群一直相对巩固，仅限核心玩家的原因。很显然，如果想压制MW，BF要做的不是开辟新的用户群，而是从MWer的阵营中争夺用户。选择“BF3 vs MW3”作为宣传过程中的主轴，这从战略上来看无疑是正确的，因为为数众多的MW玩家都对游戏引擎的落后和过于模式化的流程相当不满，他们都希望能够看到技术和表现方式上的突破之作，而EA正是抓住这个心理拿BF3开出了空头支票。此前DICE在年初的GDC和6月份的E3大展上一反常态地忽视多人内容，而是重点展示两个单机关卡，通过极具震撼力的伪纪录片风格战争大片，试图向MW系列的玩家们表达“你们要的我们都有，并且我们可以做得更好”——这才是真正用来vs的内容！在BF3的单人战役出人意料“雷”了之后，为什么别人不跟着自己一道选择性失明，就好像就是存心跟自己过不去，好似这场vs从未发生过呢？

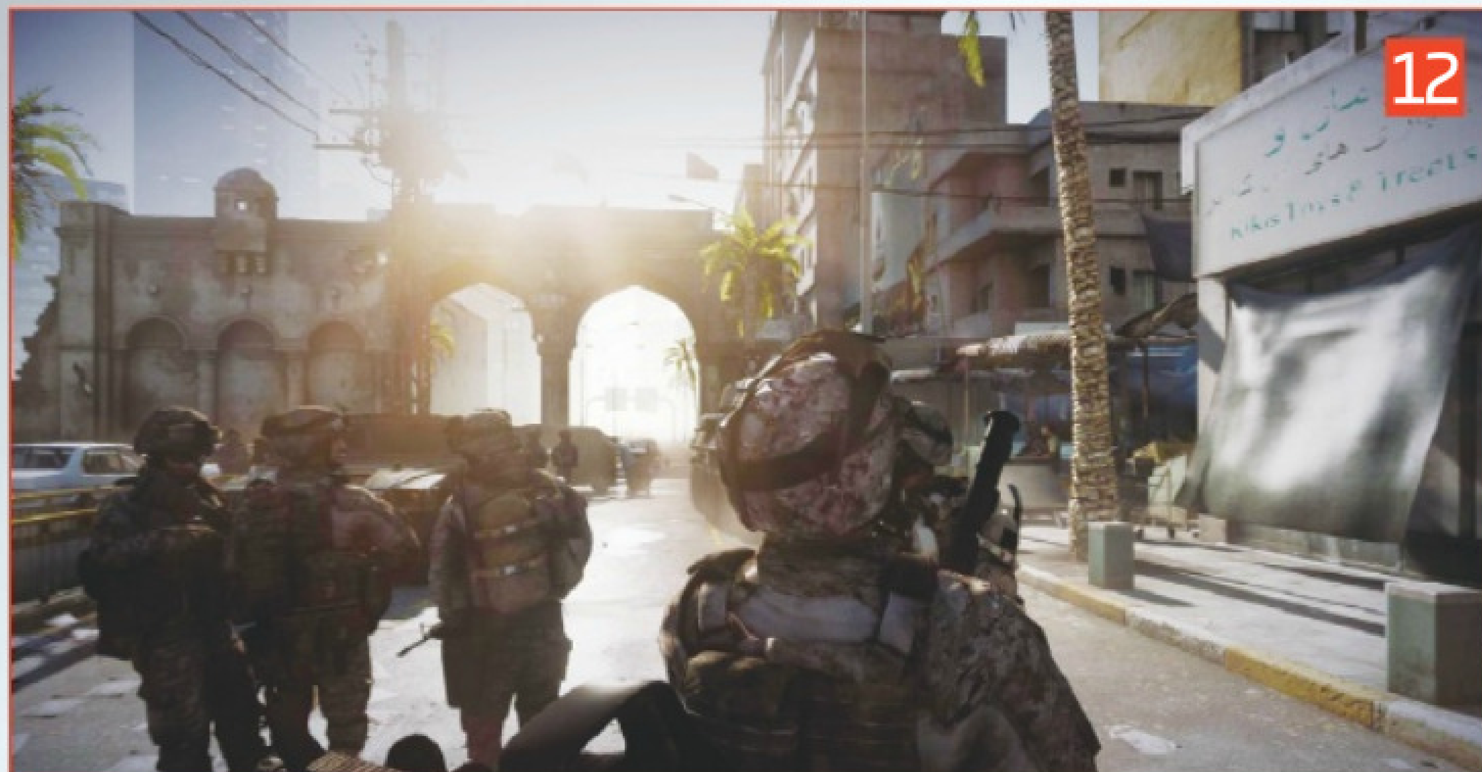
EA的这场挑战，从销量上来看是以自己的完败而告终，从评分来看，显然大多数的媒体也站在相对“弱势”的MW3一边。BF并没有像想象中的那样掀起MW用户的叛逃



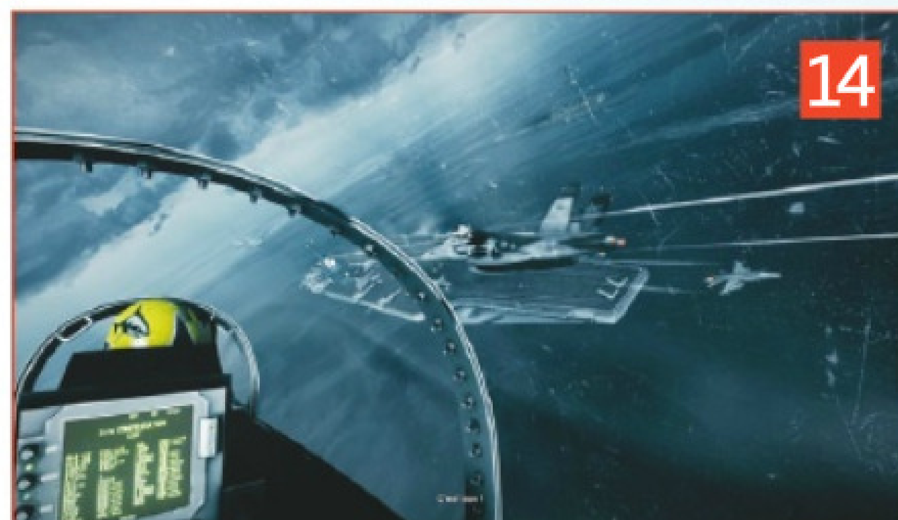




9.LED刚刚爆炸，伊拉克大叔们就在硝烟尚未散尽的街头很淡定地聊着天，你用枪对着他们也没用
10.巴黎被核爆了！至少在核平巴黎的问题上，动视和EA均有相似或一致的看法
11.单机的叙事方式明显想黑《黑色行动》，可DICE做的也并没有高明到哪里







12.4名队友始终伴随主角左右，然而在通关后，你可能一个名字都叫不出来，纵然他们也会有吐槽，也会表演惨死来试图赚你的眼泪……游戏的人物塑造完败于MW系列

13.说DICE不认真也是不对的，起码与E3演示版相比，这栋倒了无数遍的饭店大楼上的阿拉伯文名称被修正过了

14.弹射大黄蜂全过程的视觉兴奋点相当多，起飞之后的编队和遭遇第一批敌机时的对冲、眼镜蛇动作也很有High点，然后之后的流程就如同泄了气的皮球……

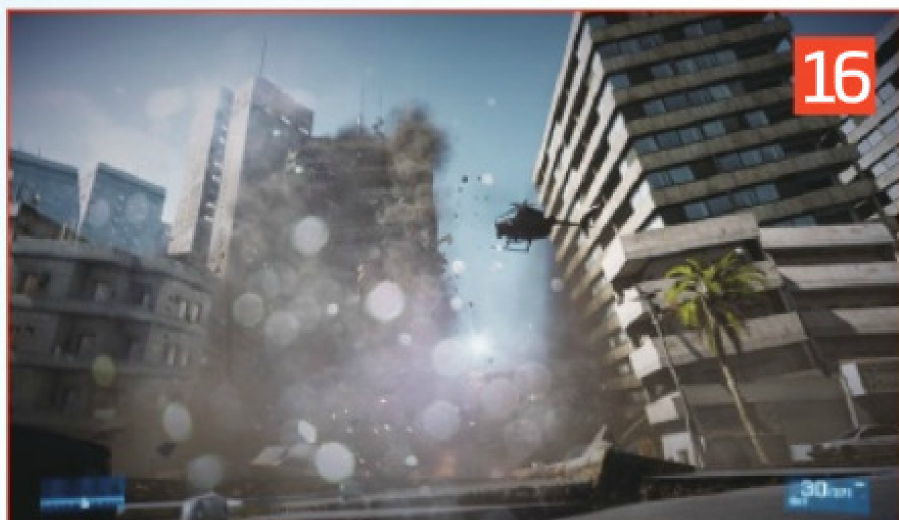
风暴，归根结底在于自己当初给“主视角战争大片”爱好者们的承诺并没有兑现。有很多寄予厚望的原MW玩家们在通关之后无不惋惜地说，要是全部8关能够达到当初演示的“断层线”和“沙漠惊雷”的水准就好了——DICE似乎就认真做了这两个单机关用来宣传。事实上，这两个单机关在实际游戏的过程中也暴露出了极大的问题，从中也不难找到整个战役质量崩盘的原因。“断层线”的问题主要是在结尾部分：在当时的演示中，Black上士冲上天桥，架起班用机枪横扫街对面冲过来的PLR分子。而在实际游戏中，这个任务目标显然同关卡设计是矛盾的，如果你冲上去准备在桥上用重火力去力挽狂澜，那么唯一的下场就是被打成筛子，因为桥上根本就没有掩护物，这还是Normal难度。如果你不听任务目标，而是拿了机枪就走人，过了一定时间之后照样可以触发被队友要求后撤到一辆武装皮卡的情节，火力掩护侧翼的新目标。至于坦克关的坑爹指数就更高了：之前驾驶F/A-18的过程中只能负责武器发射而不能控制飞行，这是因为主角是坐在后座上的火控员。坦克关中我们所扮演的Miller上士的身份是炮手，却要在双重标准作用下负责车辆的驾驶。能控制方向对于游戏的自由度而言固然是好事，关键就在于游戏导演安排的脚本实在令人无语——先前通过风骚的走位和炮术干掉沙漠中冲出来的坦克，而在触发UAV引导A-10攻击敌方炮兵战地的剧情发生之后，无论你之前身在何处，都会以瞬间转移方式回到“最佳行驶路线”上，生怕接下来B-21火箭弹炸烂友军坦克的场面被你错过。当然6个月前制作人Patrick Bach亲自在E3演示的时候，肯定避免了不知趣地开着坦克瞎跑的局面，以至于出现了上述严重不和谐的一幕。

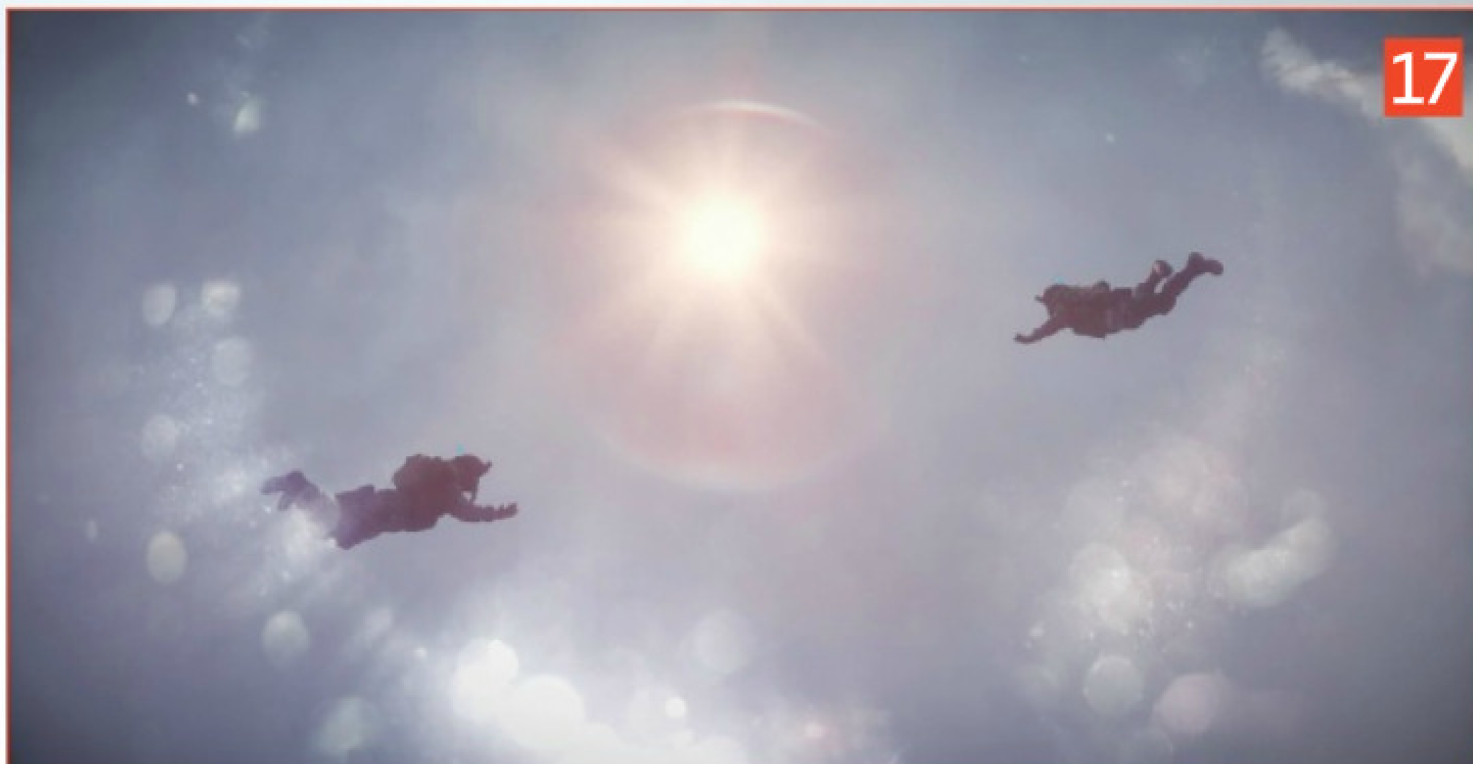
其实，这个坦克关确切的说也只是认真做了半关的内容，因为E3演示结尾之后的那段实际游戏内容彻底暴露了DICE的胡搞本质。在坦克驶上高速公路之后，前方友军被火力压制在了一个角落，此时的任务目标不是上前担任清道夫，而是由Miller下车查看敌情，得知原来是友军想要清除雷区，但爆破手在设置C4之后阵亡，无人敢前往引爆。在敌人一无重装甲，二无任何反坦克武器的情况下，导演居然要求玩家弃了120mm滑膛炮不用，让你以“裸奔”方式上前按下起爆按钮。炸完之后还回不了坦克，必须与友军那个胆小鬼士兵对话之后才能触发下一个脚本，否则你死活也上不了自己的座驾。在这个过程中如果被击毙，那么Checkpoint还要回到数分钟前的公路上，你必须重复下车、询问、前进、起爆、往回跑这个过程……

同样都是“一路神”风格的单人战役设计思路，MW系列给人的是操作和视觉上双重的流畅感，即便是堪称系列下限的《使命召唤——黑色行动》，最多也只是在溪山战役关的那几个汽油桶上让玩家们愣了回神，大多数情况下绝不会出现把你卡得不知道往那里走，或者干什么的情况——这两种情况却在BF3的战役中犹如家常便饭。我们经常嘲笑MW是“一本道”游戏，而BF3则让我们认识到即便是“轨道射击”，想做好也是有相当大的学问的。组成MW中一个关卡的各个板块的设计目的相当明确，转场也被控制得自然流畅。什么时候该烘托整体气氛，什么时候该火力全开，什么时候该用空镜头来铺垫，什么时候该玩悲情，什么时候该热血，IW组的拿捏犹如一位手法精妙的按摩师。BF3所呈现的这部大片中，只有“断层线”一关在控场环节部分达到了MW2的水准。在其他两个值得一提的关卡——F/A-18战机关和M1A2坦克关，均是将特别来感的高潮场面放在了开头的氛围渲染，之后的兴奋点安排就完全呈递减状态，到末尾阶段玩家们唯一想到的就是“这个该死的东西怎么还没有结束”！

CoD系列的关卡固然属于绝对线性流程，不按照导演思路胡乱行动的下场只有各种莫名其妙的惨死，然而巅峰时期的IW组总能将玩家的行为基本控制在“轨道射击”的路线之中，他们依靠的并不完全是文字简报和导航点，而更擅长通过NPC的行为、语言来引导玩家（如Soap和MacMillan在“雪山关”“双狙人”两个经典关卡中的作用），用激发情绪的方式来引导玩家主动参与导演试图营造的演出效果（如MW2惨烈而悲壮的大结局）。BF3“断层线”大厦天台反狙击任务无疑达到了MW的水准，然而其余流程的调度和控场能力就显得相当业余了，本应该是畅快淋漓、绝无冷场的大片体验，玩家在BF3中却是一路磕磕碰碰原因何在？先看IW组的做法，在MW系列中一旦踩了关卡设计师红线，唯一后果就是直接被整死，然而在被喊“咔”之后，导演起码会告诉你刚才究竟做错了什么。BF3给人的感觉则是对于







15.与最终Boss在时代广场拼死一战，引发了无数美国民众的围观——扬基佬们当这是WWE大赛吗？
16.至今我们也不知道是什么造成了这场发生在两伊边境的超级大地震，难道只能解释为“剧情需要”？
17.跳伞和飞机弹射，明显在喷《黑色行动》对应的两端剧情脚本，在声光和细节表现上，后者却是“连提鞋都不配”

要你“演”什么，导演总是在含糊其辞，甚至是在进行蓄意误导，结果让你在无数次体验“躺着也中枪”的郁闷心情之后，再自己“摸索”出究竟应该如何“演”才能将导演给糊弄过去。在前往德黑兰银行寻找PLR首脑的过程中，有一段四人小队被T-90坦克追逐的戏，结果此时既无文字提示，也没有音乐来渲染紧张气氛。队友们对这一巨大威胁的到来也只是哼唧了一声，没有一个人进入坑道进行规避，最神奇的就是敌军坦克居然是毫无征兆地从你的屁股后面突然杀出。此时敌军、友军、关卡设计师、音效师仿佛串通一气，就是想把玩家碾死。

上述这种堪称超级乌龙的演出脚本当然在BF3的单机体验中不是常态，然而真正属于“常态”的东西，却有将大片观众慢慢折磨至遍体鳞伤状态的功效，这就是极端混乱的脚本触发。就拿一个简单的开门动作来说，MW系列要么是由队友来开门，要么是由玩家贴一个“烧饼炸弹”之类的东西来自己开，总之无论是通过主动还是被动方式，通向下一个场景的门在主角靠近后都有触发开启状态的方法。而在BF3中，就连一个开门的处理也在诠释着“扭曲”一词的内涵：根据导航点要求要进入前方一个禁闭的房间，你走到铁将军跟前却弹不出破门的按键提示符，等两名队友在两边站好位置、摆好Pose还不算，非要其中一个把对白说完了才能将破门动作“解锁”。有时候需要根据剧情需要独自进入的门，照样要等到远在场景另一侧的队友把废话说了才能踹，别墅关中还有等队友念白结束就自动开门的神奇存在——这就是传说中的芝麻开门吗？

瞧，小小的一个开门，就浓缩着DICE的关卡设计师们内心对日式RPG任务机制的不灭情结：不与用来下达任务NPC的对话，就无法触发下一个任务；待完成后必须再凑到这些NPC老爷面前说上话，才算是完成了任务，否则所有人都傻站在原地不鸟你。这种“不点不亮”在各个关卡中都产生了“丰富多彩”的流畅度干扰，比方说在掩护队友将PLR首脑Al-Bashir押送至“鱼鹰”直升机的流程中，玩家负责断后，在降落点附近阻击追兵。当队友和人犯已经进入机舱之后，你很自然地想到跑路，在到达仓位之后，看到的却是那位队友与你对老脸、干瞪眼，死活就是不让你上飞机，原因是他还没有说出“Ok，Black，let's go！”这句触发登机脚本的“咒语”，可怜的你则会因为一个拼了老命也憋不出台词的二愣子群众演员而惨死于门外；美军前往卡法诺夫别墅进行抓捕的任务是游戏唯一一个野战关，本以为由于相对开放的场景能够让这种郁闷感有所缓解，没想到这一问题却变本加厉起来：你每一次都要冒着弹雨靠近黑上尉，在完成任务目标后再冒着弹雨找到他交差，然后再重复这个过程……

其实仅仅靠原始的“通讯基本靠吼”，就能整个流程实现无缝连接，不必让玩家在如此之多的干扰下忍受奔波之苦。掌管单机战役的老爷们究竟是不为也，还是不能也？依我看，后者的可能性要更大一点——完全是AI脚本的不过关，造成了DICE必须以这种“说一句触发一段，再说一句再触发一段”的挤牙膏方式来组织流程。这样做虽然笨了点，但总可以避免友军AI以各种反智走位将一整关的流程弄成一地鸡毛。另一个可以反证的现象，就是除了唯一一个野战关以外，你根本就找不到M4步枪上加挂的M203榴弹发射器，AT-4和“标枪”只是在特定的剧情中用来轰固定靶，用完就凭空消失了。宣传引擎的物理破坏，却坚决不让玩家用得上这些强拆类武器，这是因为BF3单人战役出现的建筑物绝不是《叛逆连队》的那种由四面墙围起来的独立房屋，一旦场景结构被破坏之后，AI很容易出现寻路不能，从而产生Bug卡关的现象。事实上即便如此限制玩家的撒野，处心积虑地避免由于破坏而可能导致的那些制作者无法预见的后果，BF3依然会出现队友死活来不了，或者你还没有开门他就直接穿墙而过，导致游戏再也无法继续的Bug。

MW之所以能成为大片级的FPS，是因为它的制作分工完全是按照电影标准来进行的，编剧、导演、分镜、配乐均有具有专业电影拍摄素养的制作人员担纲或提供指导。决定一部电影的视觉是否流畅的关键在于剪辑师，这一职责在“大片向”FPS中对应的“工种”就是脚本设计人员了，显然BF3在这一最基础的设计环节都是严重不合格的，业界已知的能够与之媲美的作品便是《国土防线》。它在其他方面所表现出的节奏平淡、叙事混乱、剧本狗血，铺垫缺失，以及这些问题所共同导致的这部“主视角互动战争大片”的全面崩盘，也是意料之中的事情了。

这游戏的关卡设计很赞的，节奏把握一流，你们不要黑它！

——我们来专业地声援MW3

MW3在2011年E3上公布时，就有不少人担心经历重大人员变化的IW，能否延续此前的辉煌。尽管有人在拿到游戏后，批评本作毫无创新，流程都在意料之中，但不可否认的是，已经空壳化的IW依然保持着一贯的关卡制作实力，他们的设计与执行能力，使得MW3能够给玩家提供不逊于前作的游戏体验。

对于关卡整体节奏的精准把握，是MW3的一大亮点。节奏感是微妙而敏感的东西，必须找到关卡进程中的关键点，恰到好处地用力，才能带来美妙的游戏体验。持续用力会让玩家疲劳，如《使命召唤——黑色行动》；力度不够又会让玩家昏昏欲睡，如《荣誉勋章》中的一些关卡；节奏点把握不准或者用力不均又会让整个关卡显得杂乱无章，就像《国土防线》。对于关卡设计师而言，准确地抓住每个节奏点，需要丰富的经验和敏锐的洞察力。MW系列在这点上一直都在FPS游戏中出类拔萃，CoD4里的狙击关就是最好的印证。而在MW3中，依然保持着高素质的关卡体验。

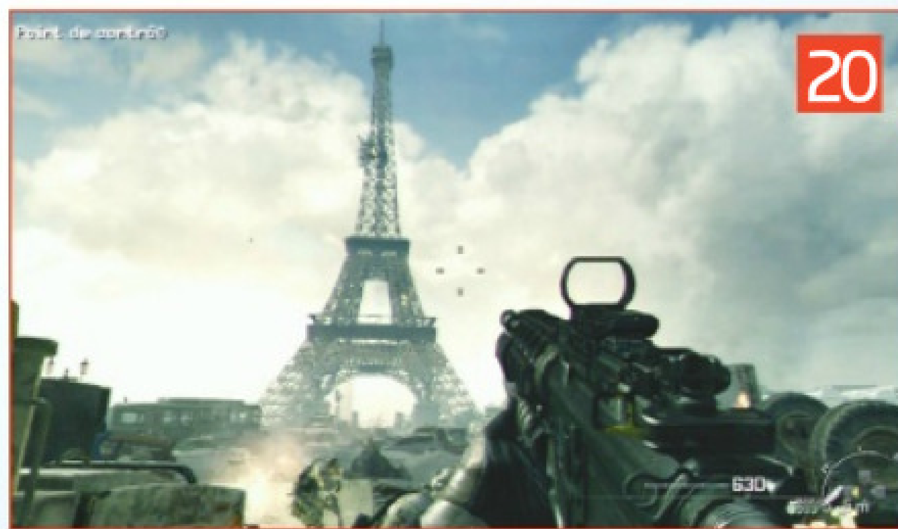
以巴黎的Iron Lady这一关为例，不同的游戏机制将本关清晰地分为5个部分。玩家要在地面与空中两个场景间来回切换，每次切换前都会有一个重要的节奏点，设计者通过多样的处理手法让玩家的情绪在每个点上达到相对高点并依次增强。

在关卡开始后不久，玩家所在的地面部队就面临第一个意外——巨大的飞机从空中坠落，高速冲向玩家。这场突如其来的灾祸，让措手不及的玩家在一开始就达到情绪高点。此时游戏场面突然一转，玩家成了天上的AC130炮手。关卡场景的第一次转换靠两个惊喜成功完成。而惊喜过后，是一段操作频率和难度相对较低的游戏过程。此刻让玩家稍作放松，舒缓关卡伊始紧张起的心情。在笃悠悠地完成一系列对地轰炸后，游戏界面突然提示飞机受到导弹的威胁，玩家情绪又紧迫起来，场景马上切回到地面。迎接玩家的是一段相对较难的攻防战，此刻玩家情绪是被三面受敌的不利情况所调动起来。这一段通过对战斗的安排，让玩家感受游戏挑战上的压力，产生紧张感，这是游戏的第二个高点。在完成相对艰难的地面战斗后，游戏重新回到惬意的空中，继续比较容易的炮手工作。而再次回到地面时并没有什么特别的情绪点，这是为本关最后的高潮做铺垫，留给玩家一点时间酝酿感情。于是我们看到玩家扮演的地面部队，冒着敌人的重重炮火向前推进。当玩家战胜敌人时，已经被激烈的战斗弄得兴奋起来，此刻设计者用一个极具冲击力的场景表现将这种情绪推向高潮——埃菲尔铁塔在眼前轰然倒塌。场景的视觉与玩家的情绪恰在此刻同时到达顶峰。来看一下本关的结构：飞机坠落（视觉高点）——轰炸（容易的游戏过程）——导弹警告（情绪点）——地面攻防（困难的游戏过程）——战斗胜利（游戏高点）——轰炸（容易的游戏过程）——地面攻防（困难的游戏过程）——战斗胜利、铁塔倒塌（游戏与视觉双重高点）。由此可见，游戏的视觉表现与关卡设计息息相关，只有通过关卡设计上的逐步引导，才能将精彩的视觉表现与玩家情感产生共鸣，达到最大的效果。本关的设计者深谙一张一弛的文武之道，在几个关键点上大做文章，逐步引导玩家情绪，最后引爆最高点，让玩家产生满足感。

MW3中的大部分关卡都拥有不相上下的素质，个别关做得更为出色。CoD系列一直都是以出色的场面表现作为卖点，即便是已经猜到之后会发生什么，但依然会因所看到的画面而惊呼。这不应简单地归结为场面华丽的结果，其背后需要依靠优秀的关卡设计去调动玩家，让玩家的情感融入游戏的规定情景之中，才能达到演出效果的最大化。单就这点而言，即便是今天的IW，依旧拥有这样的设计实力。







18.驾驶AC130的部分是本关较容易的部分，目的就是让玩家爽一把
19. Iron Lady这关以法国巴黎作为战场
20.本关最后的战斗发生艾菲尔铁塔下，较高的难度也将玩家情绪调动起来

Macmillan，你还记得当年切尔诺贝利的Price么？

——这是又一位认为MW3的剧情成功衔接整合前作的老爷

MW3宣告了一部传奇的落幕，曾经在FPS界引发革命性潮流的一部作品有了一个结局，从这种意义上来说，无论MW3的质量如何，作为系列的终结之作，也许我们更应该注重MW3与前作的关系，而非和一味和其他作品打口水仗。

平心而论，MW3有很多瑕疵——能够把军事宅雷得外焦里嫩的迫击炮段子，狗血至极的剧情，以及贯彻了“死召命唤”精神的剧本，还有那各种似曾相识的场景，任何一个设计都足以让玩家大呼坑爹甚至愤而怒删，但是，这款游戏的反响却很不错，各大媒体也给出了较高的评分，这其中也许有很多原因，其中最显而易见的无疑是MW3与前作之间的联系。

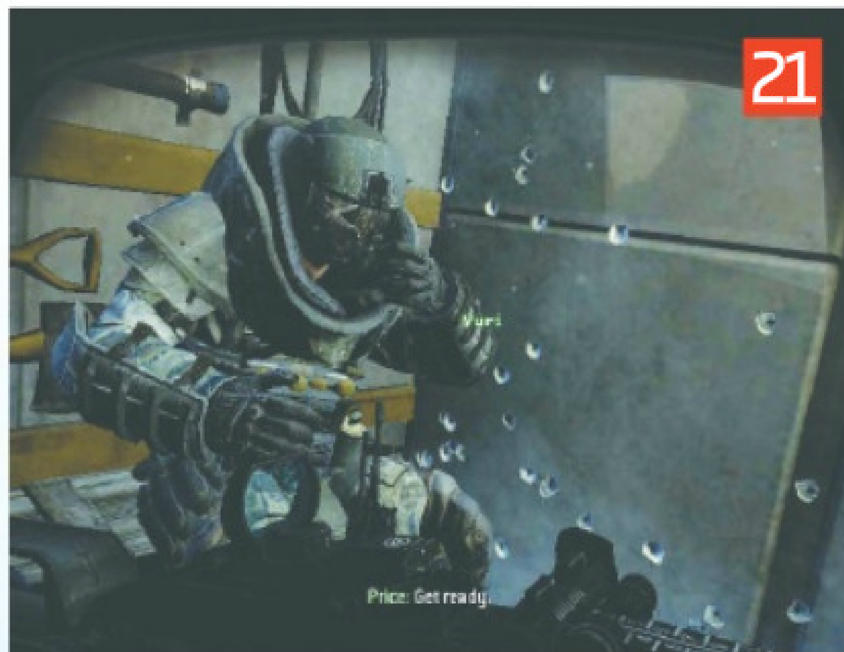
MW3开场就给出了一条贯穿前两作的故事线，通过Soap的回忆将前两作中或煽情或刺激的WoW段子串在一起，开篇就形成了一个小高潮，老玩家们自然是好这一口的，对于那些新玩家而言，那些绿色的线条和一闪而过的画面也足够吊起他们的胃口了。等到玩家希望看到更加给力的剧情时，开场却戛然而止，吸引玩家继续体验这一款新的大作。

当然，无论MW3如何胡编乱造，剧情设计必须建立在前作的基础设计上才能保证不跑调，因此，MW3开篇就带来了美国本土纽约的战役，如果玩家能够在枪枪枪的同时回想下前作，就不难理解IW为什么会这样设计——开场就被毛子轰得险些扑街，在一段似乎绝望的挣扎后，无所不能的美国大兵们一路杀到了证券交易所，成功完成了任务，之后又操纵直升机的机炮轰下毛子直升机若干，美国主旋律展露无遗。是的，你可以在MW2当中找到似曾相识的关卡“Wolverines”。即使时间和地点变了，美国式的主旋律依旧是这部作品的核心元素之一。

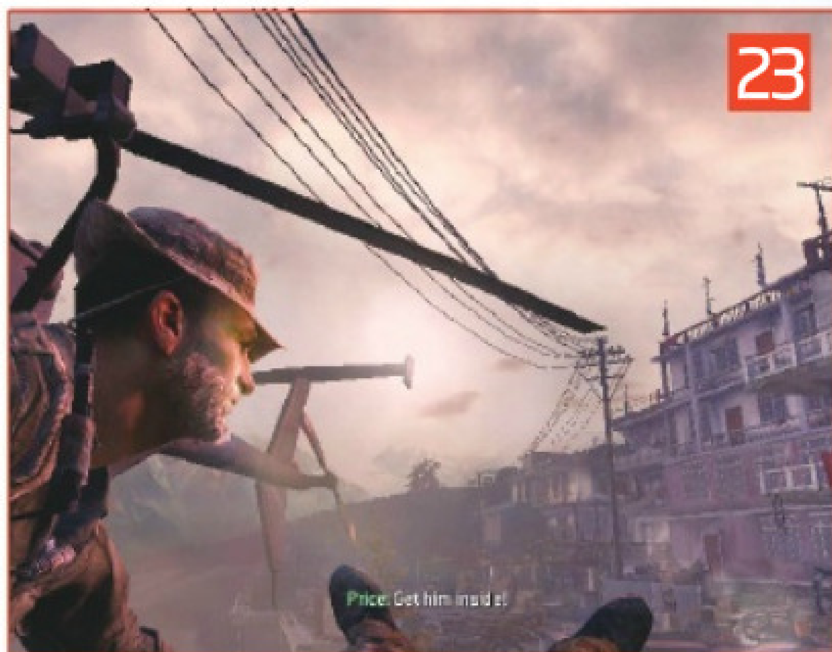
而在Soap和Price这边，战友情依旧是主打亮点，自从MW1开始，这两位老人就吸引了无数玩家的眼球，同时也骗取了不少玩家的眼泪。这一次玩家依旧是通过第三人称视角体验二人的传奇。Price为了掩护Soap撤离一马当先清理敌人，之后二人的合作又给玩家带来了一段MW3版的“Just Like Old Times”。“Brothers In Blood”中，二人从头到尾都牢牢牵动着玩家的心，Soap牺牲后，Price的伤心和愤怒也让不少玩家感同身受，最终的“Dust To Dust”里，Price的复仇虽然有借鉴前作的嫌疑，但的确有不少玩家因此“内牛满面”，对付Makarov时几乎是猛砸键盘，恨不能将其轰杀至渣。由此可见MW3依旧具有一定的感染力。

IW也并不想过于硬派地打造新的故事线，塞进一大堆新人。同时为了证实这的确是一款MW系列的作品，他们把前作中有名有姓的人物全部拉进MW3，甭管是当年只会跟着钱队打酱油的Griffen和WallCroft，还是神一般的Macmillan，甚至连MW1中打酱油的Kamarov也不例外。IW似乎还觉得不够，于是MW2当中只见其名不见其人的Boris总统也粉墨登场。比起突兀地塞进一大堆新人，用老人带新人的方式讲述剧情，不仅可以利用老人的人气让玩家更快认可新人，同时也能延续老人的传奇，更有利于创造新的WoW时刻和经典段子。同时，适当让一两个老人下场领便当，也不失为煽情的好材料。

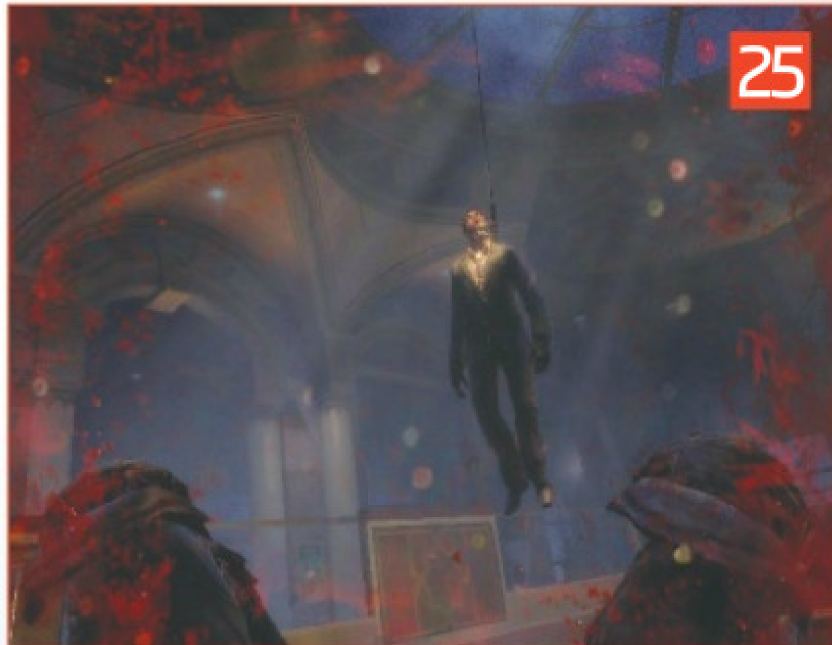
尽管MW3在“死人”这一块把握的尺度并不是特别好，弄成了一部“死召命唤”。但制作组对玩家的心态拿捏











21.即使你把脸遮起来，也逃脱不了“主角露脸必死”定律啊
22.是的，在激昂的背景音乐下，这是一个发泄的好机会
23.这是一个煽情的小高潮
24.主角不说话，可以以旁观者的身份见证他人的悲喜剧，这样会更感人，主角说话，即是表演自己的电影，这样会更爽快。追求代入感和大场面的MW3最终选择了后者
25.这是一个典型的结局……额，典型的1+2=3

却是恰到好处。开场时Soap的回忆自不必多说，美国式的主旋律过后，玩家操纵Yuri一路杀出重围（想起MW1的War Pig和MW2的The Hornet's Nest么？），巷战过后，早已被阴得一肚子火的玩家突然眼前一亮——这货是啥？钱队居然拖出一个大玩具，还让我操纵？加特林机枪和榴弹炮，外加怎么打也打不烂的无敌护甲。哇哈哈，我便要将这群挡路的毛子们轰成渣啊轰成渣！之后，无数的毛子们十分配合地站出来充当移动靶子让玩家尽情发泄，直升机也是露个脸就被打至冒烟作不规则自由落体运动然后化作一团火焰，简直是太爽了！

不仅仅是高潮和WoW时刻能够让玩家激动不已，煽情的悲剧段子一样具有杀伤力。“Brothers In Blood”中，Price拖着受重伤的Soap一步步撤离，玩家的心也随着他们一起跳动，但玩家能做的，也只有拿起手上的枪，阻挡敌人的进攻。一段漫长的征途后，两人终于到达了避难所，暂时可以松一口气了，玩家会这样想。然而IW不给他们机会——Soap最终因为伤势过重阵亡，之前玩家所做的都是无用功，玩家被脚本玩弄于股掌之间却不自知，这可谓是IW的一大杀招。而那把M1911也能唤起不少玩家的回忆——从MW1结局到MW2的Gulag再到MW3，一把枪几经易手，见证了Price和Soap之间的战友情，可最后玩家见到的却是这样的结局，的确让人唏嘘。这还不算，原本被怀疑成间谍的Yuri几句话就把责任推到了Makarov身上，新仇加上旧恨，Makarov已经十恶不赦了。玩家自然对其深恶痛绝。

营救俄罗斯总统Boris的段子也是如此，换上了Task Force 141服装的Delta Force和Price一路杀进西伯利亚矿井，救出了总统，撤离时却遭遇大量敌军追击，Delta Force为了保护Price等人，独自抵挡潮水般涌来的毛子们，双持武器，飞刀，肉搏，加上悲情的音乐和慢动作回放，给这个段子染上了一层悲壮的色彩。玩家几乎打光了手里的子弹，却发现自己依旧无法改变Delta Force不能登机这个事实，于是这个段子的悲情指数瞬间飙升。尽管事后看来IW煽情有些过了，但在当时，玩家根本无暇顾及那么多，终究还是被脚本牵着鼻子走。

经历过这一切之后，IW适时将所有矛头指向了Makarov——Yuri的重伤、机场大屠杀、Soap的死、Delta Force阵亡，是到了算总账的时候了。他们也知道玩家经历过了这么多煽情的脚本，需要好好发泄下情绪。于是，Price和Yuri穿上了Juggernauts装备，手持轻机枪横扫迪拜，IW也知道玩家这时候一腔怒火难以发泄，于是，各种战斗力不到5的渣渣保安部队从四面八方跑过来充当龙套角色，而他们手里的武器对玩家根本无法造成一点伤害，玩家手里的轻机枪却可以随意割草，于是一车又一车的龙套们前赴后继，为玩家提供了一次极好的发泄机会。

最终的结局和前几作几乎完全一致——如果你熟悉MW1到BO之间所有CoD作品的结局，你就能猜到MW3的结局是什么样子——主角可以解决掉最终Boss以外的一切障碍，却唯独败在Boss手上。在玩家自认此命休矣之时，往往却又天降神兵，救玩家于水火之中。当然，如果你的救命队友不是大牌人物，他因此会付出沉重的代价——通常是完成自己的使命光荣退场，顺带赚取玩家的眼泪若干。而玩家会利用这宝贵的空隙扭转局势，打败最终Boss，为战友报仇雪恨。

当然，纵观整个MW系列中，MW3无疑是最尴尬的——MW1偏向于写实风格，讲述士兵自己的故事，从小处着手，那时还没有什么美国式的主旋律，打动玩家的仅仅是出于正义（游街依旧是MW系列中最经典的段子，没有之一）以及结局中士兵在战争面前的渺小。MW2当中，由于加入了美国本土的防御作战剧情，加之全电影脚本的机场关只是一个噱头，并无太大深意，天马行空的剧情和前作差距过大，但归功于电影化脚本的运用，玩家并未觉得有太大不妥之处。MW3必须要对前两作做一个总结，于是匆匆开始的战争又匆匆结束，为了体现出和平和反战的元素，同时也为了收尾，编剧不得不让两方尽快停战，然而美国式的主旋律却又决定了这是一款以爽快的枪枪枪为主的作品，两者之间的冲突到了一部作品中，也显得过于违和了。正因如此，MW3虽然是一部好的作品，但却也未能超越前作，更多的时候只是在向前作借鉴和致敬而已。

MW3的确是一部合格的作品，它不愧是MW系列中的一员，如果说这部作品有什么问题，那也大多是因为所谓的制作组没有诚意以及不思进取，用陈年老段子和老人演新故事。但这是一部商业游戏，叫座不叫好也并不是什么大事，只要玩家认可这部作品，有钱赚就行。至于创新，弄不好反而会引火烧身，为了保证现有的销量，固步自封也许并不是什么坏事。我们无法强求其他的引擎或者画面因素，至少MW3成功的将MW1和MW2整合到了一起，1+2=3，这也就够了。

MW3的确不错，但我是淡定的得失谈系列作者！

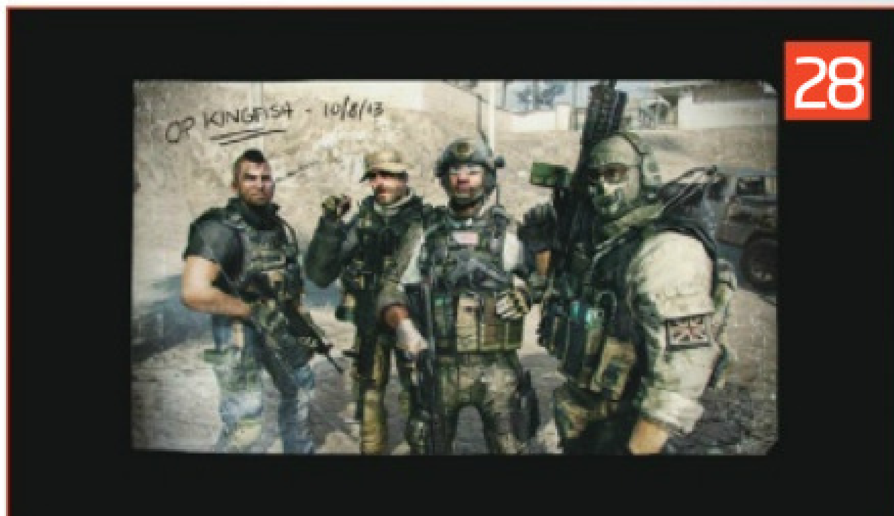
——一个因IW的空心化而略显伤感的家伙

讲一个好故事不容易，讲一个好故事的续集更不容易。每年的游戏井喷式爆发，其中续作也不在少数，但引起强烈对立的似乎很少。BF3从一开始就把矛头对向了MW3，打过的口水仗也不在少数，还抢在了MW3之前发售。不过嘛，BF3虽然也是一款好游戏，但单机流程的素质……嗯……这个你懂的。扯远了，回正题，两年前，老IW的MW2做的不错，尽管在历史地位上远不如MW1，但是精心安排的剧本比MW1相对简单的线性描述要复杂深刻得多。如今老IW已经成为回忆，失去一群骨干核心、新生的IW会将这个故事续的如何？毋庸置疑，呈现在我们面前的MW3依然是一个好故事，但是却可以明显感觉到老IW离开的痕迹。

对于一个让玩家有情结寄托的续集，一个最省事的做







26. Yuri这个角色可塑性很大，可惜IW似乎只让他流于了俗套
27.世界就是战场，有些过于喧嚣的MW3
28.这幅图不仅让看过Kingfish短片的玩家感怀不已，更让无数Ghost粉丝“内牛”满面

法就是通过特定的串烧设置让玩家回忆起过去故事里的景象——MW3也不例外。一进入游戏就能看到对前两作经典镜头的回顾，当然在游戏中，个人觉得MW3最让老玩家激动的一段莫过于Yuri的回忆。当我们用Yuri的视角看到扎卡耶夫在车外被年轻的胡子大叔和麦克米兰队长一枪命中肩膀的时候，那种感觉只有从MW1走过来的玩家才能体会到。随后的核爆时Makarov冷峻的面孔，机场屠杀关淡漠的眼神，都是对MW系列的致敬与回忆。当玩家控制的Yuri试图阻止疯狂的Makarov，但是摇晃的镜头、血染的视角却让Yuri有心无力的时候，那种代入感让MW3与前两作有了一个非常不错的结合。通过另一个主角回到这些经典场合去，这是MW3意料之内的成功设置。

经典的续集，虽然会对故事的脉络走向有较大限制，但是好处就是可以手到擒来的运用一些角色的回归而轻易的调动起玩家的情绪。除了莫西干头的Soap，胡子大叔Price，后援Nikolai这些耳熟能详的角色亮相，我们甚至能够在英国SAS特种兵的关卡看到MW1第一个任务——货轮行动中，当时奉命留守甲板的两位龙套Wallcroft和Gaffsail的回归。但是稍显遗憾的是，回归的角色中并没有新的亮点，诸如Nikolai这种MW1中半龙套的被救角色，MW2中成为王牌后勤的变化也毫无踪迹可循。最让人遗憾的莫过于Kamarov。在MW2中就有大批玩家猜测这位与扎卡耶夫对抗、身为Price好友并在MW1结局对其有救命之恩的俄罗斯传统派领袖将会在MW3中挑上大梁。可惜的是Kamarov虽然回归了，但除了在楼顶那句“我带来了很多朋友”那句稍显老谋深算的个性，实在缺乏亮点，在刺杀Makarov时还在Price大叔面前被炸了。很难想象这样一只老狐狸居然这样无力地被Makarov安排死在Price面前。一句“Sorry, Price”显然缺乏煽情的力度——尤其还是在狙击视角里看到的。

一般来说，更换了制作人员的续集很容易出现的常规状况、或者说常规错误，就是无端干掉老骨干们辛苦创造的高人气角色，比如威斯克大叔。先不论这种做法是否源自于新制作组的私心，是否能够真的有利于系列的发展，这次MW在角色的命运安排上看起来是摆明了要与过去划清界限。结局里，除了Price和Nikolai，你能够想到的在MW系列中的线几乎全部断掉了。世界仿佛已成废墟，也许真的不需要战争了。Price的雪茄会是终点吗？至少看起来会是MW的终点了。

当然除了角色安排，个人觉得，这次MW最能看出制作组更迭的一个情况，还是在游戏节奏的控制上。MW之所以经典，是因为节奏的安排控制总是比T组的作品好一些，让它成为一款热闹但不至于喧闹的作品。但今年MW3明显风格更像BO，更多的爆炸，每关不间断的枪林弹雨，敌人从各个地方蜂拥而至，让你很难静下来思考究竟哪来的这么多敌人。虽然这跟主打的宣传字号MW3是相符的，但是却在一定程度上失去了MW系列“打得有道理”的精致感。回想起MW1里错落有致的关卡设计，MW2在节奏安排上虽然已显得喧嚣，但起码还有老IW的控制力在，BO已经证明了一直有高潮就不是高潮，如果你是一口气打通了MW3，那么后期关卡叠加在一起一定很难让你找到当初MW1中一点都不腻的感觉。

在剧本安排上，看起来这次并没有像MW2那样请知名编剧来撰写。双线叙事一直是MW的特色。MW1中核爆后Jackson的血目与Price小队追查真凶的桥段至今令人印象深刻。MW2的剧本无疑达到了系列的一个巅峰，虽然很天马行空，但是戏剧性与难以预测性正是玩家所期待的。拉米雷斯的美军保卫战线虽然比较无聊但是因为Price引爆了EMP而巧妙地与TAS小队结合在了一起。这次的MW3在剧本的复杂程度上可以说达到了系列新低，反映出来就是故事情节非常好理解，即便不懂英文也大概可以知道就是一边扮演各地军队对抗Makarov挑起来的老毛子入侵军，一边扮演Yuri与Price的老面孔们追杀Makarov。虽然中间涉及到了拯救俄总统及女儿的桥段，但总感觉一切的走向都非常好预测，对玩家来说，MW3像是一次例行公事般的走完整个故事，而缺乏意料之外的惊喜。

对一些极具戏剧性的角色，MW3似乎有意要进行一些尝试，所以IW安排了Yuri这样一个Makarov的老伙计的角色出现，但这却带来了MW3剧本中一个很莫名其妙的硬伤。看得出来，狙杀Makarov的关卡中，一切都已经被Makarov提前知晓。在Soap死前他似乎知道了什么，最后临死前更是拼尽全力告诉了Price，Makarov和Yuri之间有什么。但是这么一个极具重量的包袱却被Yuri的一段煽情回忆给简单处理

掉了——Yuri就只是一个憎恨Makarov的前手下？毫无疑问最终的剧本就是这么安排的。以Price和Soap等人办事的精细，除非出现内鬼，否则何至于Makarov不仅知道了他们的行动还提前活捉了Kamarov并绑上炸弹就等着Price送上门来爆给他看？Soap死前的遗言也就此显得莫名其妙，似乎就是让玩家知道了Yuri的过去。但是回过头来想，Nikolai从一开始就说了Yuri非常恨Makarov，那Nikolai很可能本身就知道Yuri的来头，何至于要用Soap之死与引出Yuri的回忆？Soap被杀的关卡，虽然因这个陪伴玩家的老角色而依然煽情非常，但在剧本安排的冲击力上显然打了折扣，毕竟前因后果没有像Ghost与Roach牺牲时交待得那么清楚。试想，如果Yuri这个角色另作描写，他就是Makarov安插在Price身边的内鬼，让玩家在狙击关扮演Soap最后时刻被出卖，并在Price面前慢慢黑屏闭上双眼，也许震撼力会大很多，当然这也仅仅只是YY了。

MW3虽然继承了传统，但是也丢失了一些传统。比如玩家控制的主角总是不会说话（似乎在向T组妥协，这种事情老IW显然是不可能做的）。比如配Gas与Ghost的王牌配音的角色总是与主角关系默契但最终遗憾牺牲（这次居然只是打酱油的在英国关卡中配了Wallcroft，这是MW3让笔者最遗憾的地方之一）。比如故事总会在第7天结束，而对这点的颠覆似乎也是整个MW3结局最让人失望的地方。倒数第二关解决世界大战危机是在10月份，转眼Price找Makarov报仇的最后一关居然已经变成了1月份，我想知道到底是什么原因让Price的复仇行动搁置了3个月之久。通过Sandman的叙述我们也可以知道，Price依然因为刺杀谢菲尔德而被美国政府通缉，那这3个月他是如何在解决世界大战危机后与Yuri、Nicolai筹划了如此之久才行动。而Makarov这个恶魔头子又如何还逍遥法外在酒店里尽情享受财富？可以说结局像是为MW玩家准备的盛宴，场面够大，Boss就住在里头，但是却缺乏逻辑。

虽然单机剧情有种种缺点，但MW3依然对得起MW的招牌。Sandman牺牲的悲壮、史上最短命一关里的主角——俄总统特工被Makarov爆头的悲凉，都让MW有足够多的瞬间长留我们记忆之中，Price大叔的雪茄与第一部货轮行动前点燃的那根雪茄也许是一个轮回的呼应。

你们不要以为就没人会黑MW3了！

这一成不变的劣者！

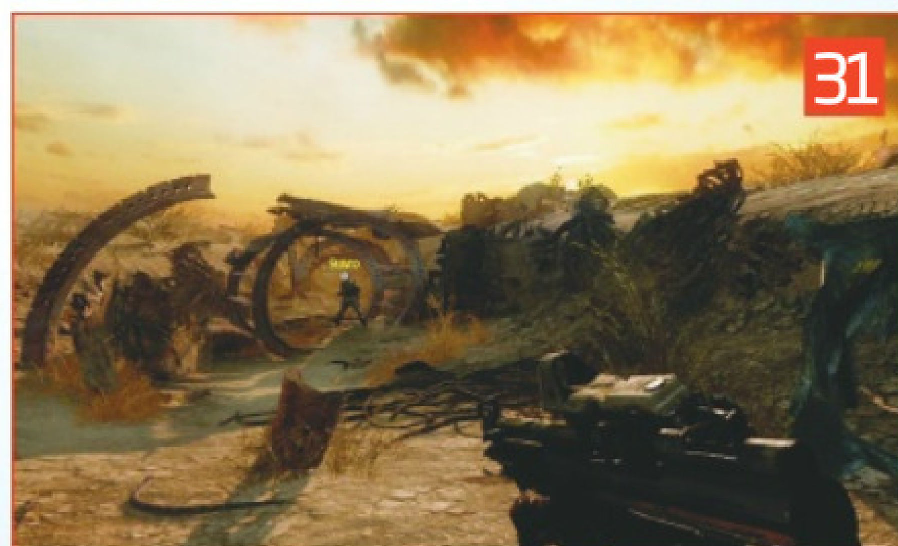
——接下来是恨铁不成钢的论调了

在历经大半年的喧嚣之后，“BF3 vs MW3”的战斗似乎以两个看似针锋相对的公司赚得盆满钵溢各自皆大欢喜的结局结束了。但是，数千万人购买了这两款年度大作却并未感到有太多喜悦。在水涨船高的销量之下，迅速衰退的口碑才是目前大片式游戏的真实窘境。当Price最终绞死了宿敌Makarov，略显疲惫的显然不止是屏幕里的他而已。

当2007年，《使命召唤——现代战争》发售时，它以火爆的场面、扣人心弦的故事以及大片式的互动脚本征服了世人。在先入为主的观念之下，MW不仅被奉为经典，在本世代玩家的感情上也留下了不可替代的地位。即便以现在的眼光来看，突入油轮、当众裁决、核弹爆发、最后一枪等桥段亦可圈可点。有趣的是，当玩家纷纷打完MW时，所津津乐道的并非图像或关卡这些传统话题，而是Price等角色的英雄气概，令他们难忘的剧情事件，从侧面证明MW的确完美地将暑期强档电影的恢宏体验带入到了游戏之中。它毫无疑问是成功的，但成功之下，一些令人不安的种子也就此埋下……

历经《战火世界》的不过不失，“使命召唤”实现了一年一做的梦想，而玩家同样希望每年都能玩到火爆的“使命召唤”新作。被夹在中间的则是可怜的T组和IW，为了维持





29.被拖下水的可不仅仅只是《使命召唤》，EA凭凭抄烂的那些射击游戏或许才是最大的受害者。
30.在用脚本串接整个游戏的作品里，《神秘海域》凭借题材优势脱颖而出，成为“大片式”游戏的代表作
31.T组从不擅长的特种战斗关卡，到《黑色行动》多到了让人反胃的程度

这棵摇钱树的正常运转，他们不能改变"现代战争"所定下的经典框架，却要在这个基础上不断带给玩家不同的体验。于是我们看到了《使命召唤——黑色行动》里，T组将自己所不擅长的特种战斗充塞在了整个游戏，玩家经常哭笑不得的看到流程里频频出现一个毫无防备的杂兵等着你去"暗杀"。而在MW3，IW将每场战斗都控制得激烈有余，却让人感受不到前后的逻辑联系。为了取悦玩家，"使命召唤"系列作品从一开始构思就着眼于如何尽可能多地塞入大片场面，其结果只能让玩家感到强烈地"被过瘾"，产生些许智力被耍弄的不悦。

而其它被《现代战争》狂潮所卷入的游戏更是数不胜数。近有EA反复叫嚣的"CoD杀手们"（它们的数量都快能组成战队了），远有PS3平台的《神秘海域》等良莠不齐的各种打枪游戏。人人都想挤上"大片化"的诺亚方舟，却没有多少真正成功的案例，唯有《神秘海域》以印第安纳·琼斯风的冒险片风格打出了一片天地。而那些想抄袭"现代战争"系列的竞争者，则无一例外被斩落马下。这并不奇怪，当"现代战争"自身也举步维艰的今日，其山寨品自然更难脱颖而出。

纵观"现代战争"之初代和续作成功秘决，其实说难不难，说易不易。所有的那些大片脚本其实现在随便找个同类游戏都可以达到甚至远超。但它们却没有想到，这些激情荡漾的互动体验需要有剧情转折和场面调度的结合才能生效。若没有震撼人心的核弹爆破，何来苦尽甘来的最后一枪？若没有Shepherd意料之外的背叛，怎会有拔刀时的仇恨爆发？若没有华盛顿夜战的凄凉萧瑟，怎会有挥舞信号棒的昂扬气概？虽然"现代战争"是游戏中的爆米花，但只需要一些佐料，爆米花也能在玩家心里留下刻骨铭心的地位。且不论IW主创的纷纷离去，再伟大的艺术家也无法赋予一成不变的作品以生命。

如今"使命召唤"需要的不是点子，而是休息。它已经载着全世界千万粉丝驶进了泥潭，痛苦的航行在看不到终点的旅程上。玩家在不断回响的"打那个人！""RPG！""跟着我！你在想什么？""蠢货，别打自己人！""快装上炸弹！"等命令下已经十分疲倦了，当他们打完最新一作"使命召唤"的游戏后，就像患上了震弹症的士兵一样，能够回想起的只有那无数爆炸、飞屑与耳边的蜂鸣。"使命召唤"已经被品牌化了，被类型化了，就像007的电影越来越糟，却没有人向它指出该下台的问题。因为我们都卷在这滚滚的产业车轮上，无论愿不愿意。"使命召唤"就算要与谁开战，也不会是BF3，而是自己日渐肥硕的赘肉。

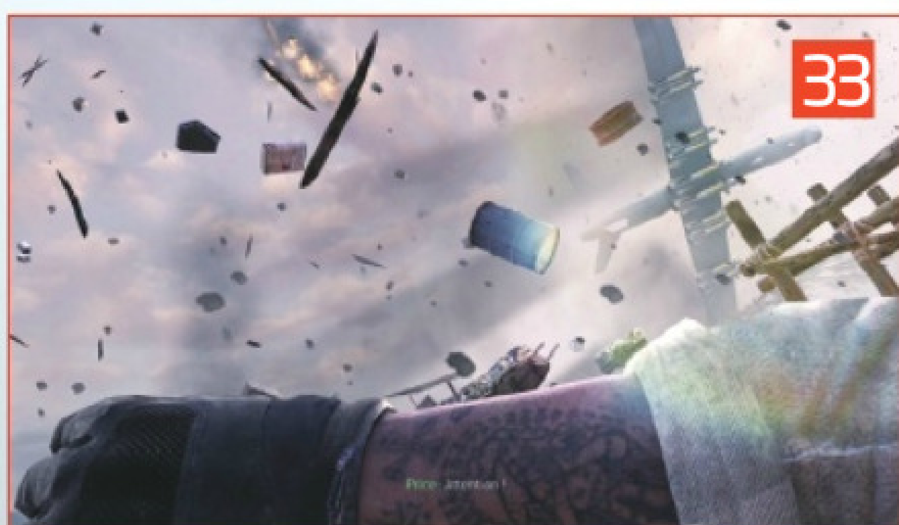
我没有写什么喷文啊！
我只是入戏太深而这戏里又波折太多而已！

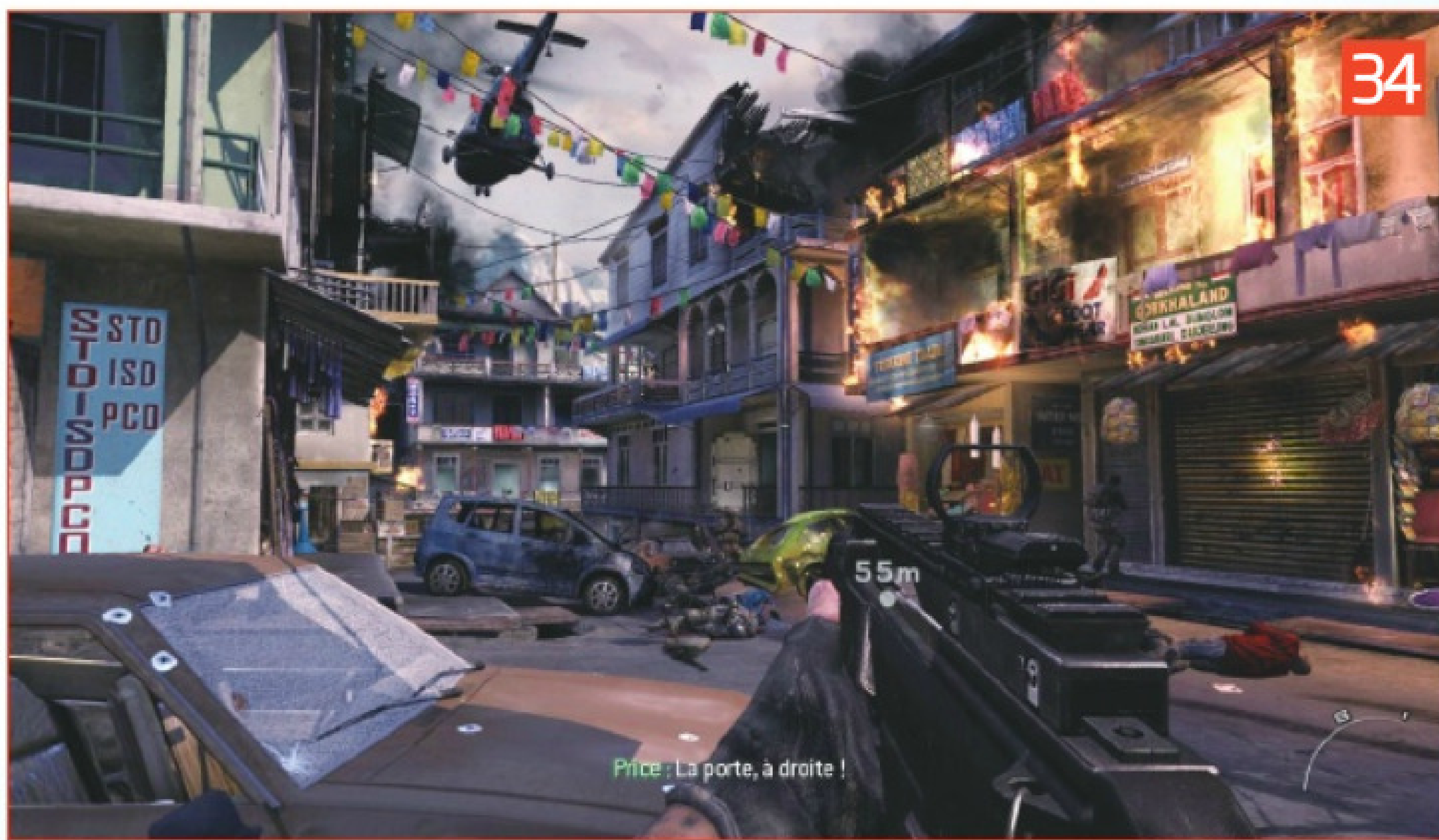
——这是一位自称不喷人但认为MW3过于波折的枪枪枪爱好者

大家好，我是Yuri，一位45岁高龄却长着25岁少年面孔的俄罗斯壮士，曾加入过前苏联/俄罗斯特种部队Spetsnaz，不幸的是刚刚混起来就遇到了俄罗斯经济状况最糟的那几年；后来我跟着Makarov投奔了前俄罗斯极端民族主义组织成员，想在那儿发发小财，钱没赚到反而被这货在机场打了一枪；为了找Makarov报仇，愚忠于俄罗斯联邦政府的军队，天知道怎么刚加入了军队就遇到极端民族主义者掌权；终于，走投无路的我和来自西方国家的141特遣队混到了一起，结果入了伙才知道141特遣队已经被解散，剩下这几个哥们都是被各国通缉的知名恐怖分子；好吧，最后只有我和那个英国大叔找到了Makarov，想要手刃仇人，结果我却被爆炸的碎片钉在了饭店的废墟上，只有眼看英国大叔把那厮活活绞死……

我的命运是如此的曲折离奇，以至于编成游戏的剧本都有些过度的重口味，可是……真的就有人把这曲折离奇深不可测的故事编成了剧本——你看，这就是MW3。







32.为了安全，Yuri躲到了偏远的印度山区
33. Yuri杀出重围，却被无人机袭击
34.然而波折再起，Makarov把战火烧到了印度









35.索马里的行动中遇到沙尘暴
36.顺利完成任务却不能顺利撤退
37.以为绝处逢生之际直升机却被击落
38.“再波折个五六次就能干掉Makarov了！”Price是这么说的！

故事开始于西玛什尔·普拉德什，你不用管这鬼地方的名字，你只需要知道这是俄罗斯联邦军队在印度北部的一个秘密藏身所就好了。总之我的哥们Nicolai带着141特遣队的那两个倒霉鬼从阿富汗神秘地飞到了这里，要给其中一个莫西干发型的哥们做急救。而此时Makarov这个恶棍的手下居然打到印度来了，莫西干发型的哥们眼看性命不保。在一片混乱之中Nicolai把我拖了过去，对着那个大胡子的英国大叔说道：“让这哥们上吧，没有比他更仇恨Makarov的人了！让他上一准行！”

没错，我当然行了，根据剧情的发展，我一手提着PKP，一手提着MG36，仿佛T800终结者一般杀向Makarov手下的帮凶走狗，将他们各种击毙。当帮凶走狗的数量越来越多以至于超过这个印度小镇的居民总数的时候，大胡子叔叔又带我找到了一台战斗型无人车辆，曾经到《幽灵行动》（Ghost Recon）剧组探班的我对这货是相当地熟悉，立刻左右开弓，链炮榴弹横扫一切牛鬼蛇神，硬是为两位不远万里来到印度的英国友人杀出了一条求生之路。可是古人曰过：人不可得意忘形。Makarov弄来的无人机不去搭理英国友人乘坐的直升机，反而盯上了我玩得正欢的战斗型无人车辆，一发导弹把它轰成了渣。

我见势不妙拔腿就跑，虽然无人机准确地击毁了我的玩具，但它的导弹始终无法锁定我这身形灵活的壮士。眼看直升机就在眼前了，我脚下的地面却由于持续被轰炸而塌陷，让我和一堆碎石一起滑向了深可见底的河谷……

这一刻，我想到了很多：我想到了MW2——陆战队强侦连的保罗·杰克逊救起了妹子却没能逃脱核爆的魔掌，盖兹逃脱了沉没的货轮却被扎卡耶夫爆了头；我想到了MW2——艾伦没死在阿富汗的战场却死在了莫斯科的机场，“小强”和“幽灵”逃出了Makarov手下的围攻却被谢泼德将军的手下浇汽油焚烧；我甚至还想到了《使命召唤——黑色行动》——梅森勇敢地跳下运输机掩护同伴逃脱却被折腾成了神经病，雷佐诺夫屡建奇功却被送进了劳改营；总之，这是MW系列的惯用手法，我觉得我是要壮烈了，我将会跟上面提到的那些先烈一样各种惨死，然后屏幕前的玩家就会为此感慨或是暴怒，进而实现编剧们煽动玩家情绪的目的。

在河水中，我睁开了眼睛，耳边传来了英国友人们的呼唤，擦！我居然还活着！这一次编剧们打算创新了么！

接到了新的情报之后，我想这一次编剧们真的是要创新了。他们居然把新的剧情安排在了一个天知道在非洲哪个角落的国家塞拉利昂，那儿有山有水有河流，还有乐颠颠的斑鬣狗。大胡子叔叔带着肥皂哥和我跋山涉水，躲避巡逻队，一如当年麦克米兰大叔带着年轻的他潜入切尔诺贝利一样。到达目的地后，他把我安排在哨塔上用狙击步枪无声地解决掉巡逻的敌人，他和肥皂渗透那个秘密工厂——天啊，我预感到MW中经典的狙击任务又要重演了。

然而门开了，里面没有任何有价值的情报或是物证，货物已经被敌人转移。

好吧，我能理解这是编剧特意安排的波折。因为如果一切行动都过于顺利的话，玩家就会觉得整个游戏流程过于无趣。而Nicolai提供的情报也证实了我的猜测，那些东西只是被转移到了附近的一个教堂里面去了而已！很快，我们迎着汹涌而来的黑叔叔和斑鬣狗杀到了教堂，刚好可以目送敌人的直升机把那批神秘货物运走，留下我们在地面黯然神伤。

我们这3个人只得悻悻地坐上了Nicolai的直升机，用“这又是一个编剧安排的波折”之类的话安慰自己，同时挥师索马里。

在索马里，我们居然顺利地抓到了军阀哇哈比，但是来接应的直升机在第一个降落点被伏击没能顺利降落——好吧，“这还是一个编剧安排的波折”。而当我们辛辛苦苦地杀到第二个降落点的时候，“接踵而来的波折”——直升机被当地人击坠了！于是，我们的任务变成了在漫天的尘暴中救出Nicolai，然后乘车逃窜。我肩上扛着负伤的Nicolai，心里一边觉得眼前的情景在MW中似乎出现过，一边觉着这编剧安排的波折是不是太多了一点。

可是，最大的波折发生在布拉格，Makarov的藏身之所。

支援我们的Kamarov被炸得支离破碎；和我协同行动的肥皂哥被炸到伤重不治；我稀里糊涂地成为了内奸嫌疑人，被大胡子一拳打进了地下室，被迫开始回忆我各种曲折离奇的人生……

“当时你也在切尔诺贝利？”大胡子叔叔低声惊呼：“扎卡耶夫的胳膊就被我废掉的……”

在布拉格黄昏的广场上，一个俄国老兵和英国老兵坐在一起追忆已经流逝的时光。在那个时候，每一次军事行动都能精准而高效地完成，没有这么多曲折离奇；在那个时候，编剧还懂得安排游戏的节奏，而不是用一连串不知所谓的高潮来刺激玩家业已疲劳的神经。

“Yuri。”大胡子摁灭了手中的雪茄，拍拍我的肩膀，说道：“出发吧，根据剧本，再波折个五六次，我们就能找到Makarov了。”

游戏黑要互喷就互喷吧，别惯坏了制作商！

——一个觉得喷就喷吧目的是帮助教育制作组的观察家

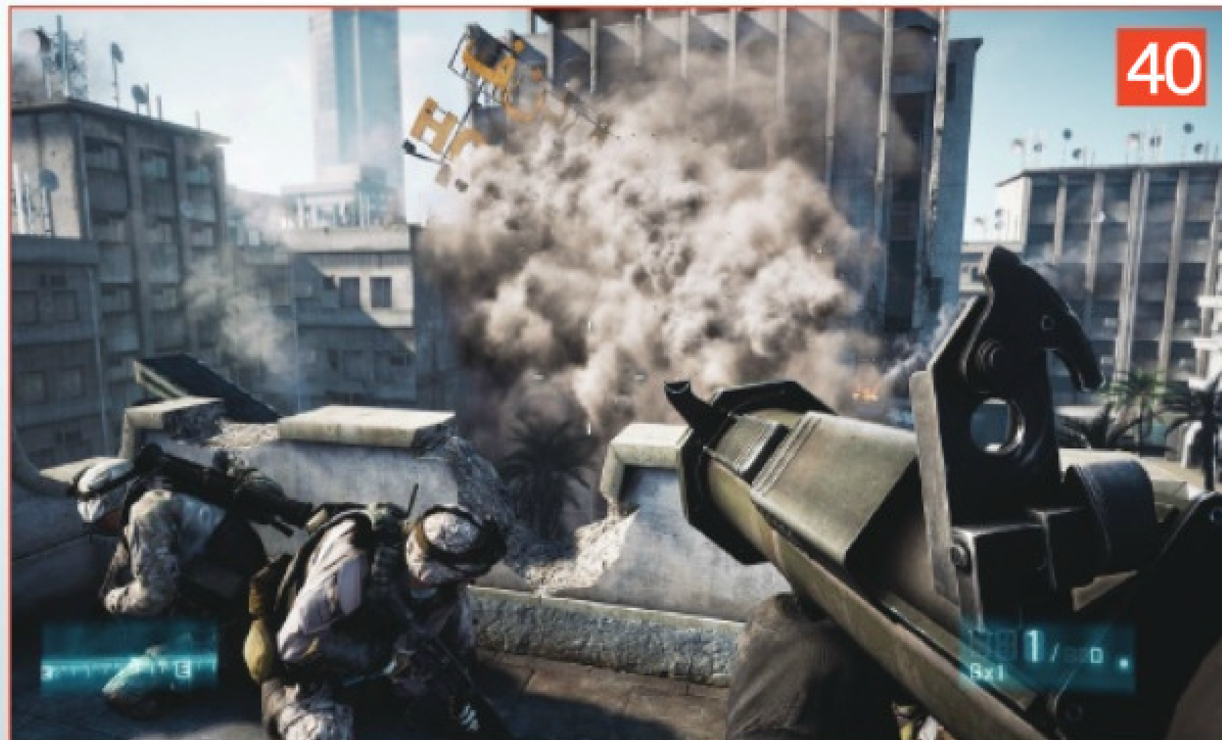
说到军事题材的FPS游戏，就不可能忽略写实控和火爆控这两个群体。火爆控这种人群历史悠久，而写实控相对低调一点——他们出现得早，但是直到近几年来游戏厂商才开始标榜自己聘请了军方的专业人士担任顾问——“使命召唤”还在鼓捣二战的那阵子就有用真枪实弹扫射牛肉以追求真实音效的说法，而BF3或者《荣誉勋章》的枪械射击效果也确实挺像那么回事。

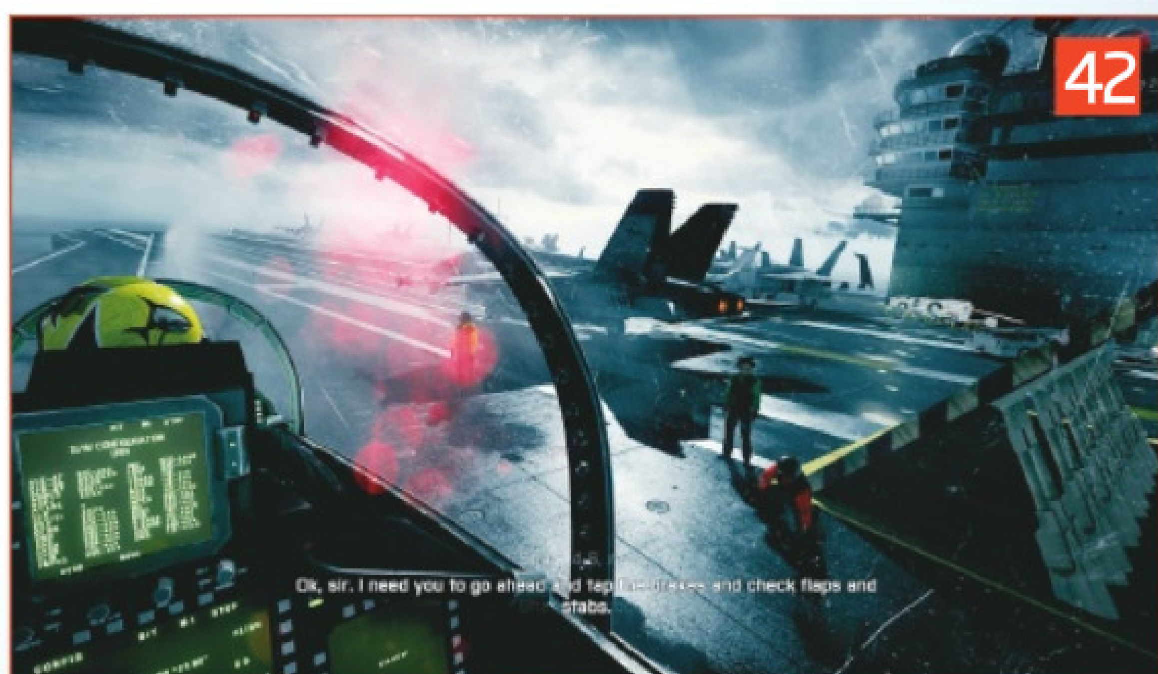
FPS这个游戏类型，最早是走火爆路线发家的——你看，《狼穴3D》以及后来的《毁灭战士》《毁灭公爵3D》《雷神之锤》《铁血农夫》等早期的FPS游戏都是火爆向。单是看看这些在90年代中期流行的FPS游戏里的武器设定，你就能看出最早的FPS游戏爱好者都有着什么样的喜好，换句话说，你也能想得到当时的厂商是怎样迎合消费者的喜好——几乎每一款游戏里都会出现一款有着多个枪管、能在敌人的身上迅速地制造大量孔洞的工具，而等离子炮、电击枪乃至多管火箭发射器之类凶残的飞行道具投射器也纷纷闪耀登场——没错，早期的FPS爱好者都喜欢扫射，扫射，各种扫射。如果有一个游戏关卡内出现的敌人太少以至于无法满足他们的扫射需求，那么他们就会表示这游戏实在令人头晕以至于没有玩下去的兴趣；如果一个游戏里主角能够携带



39.《BF3》中NPC的战术动作很专业，但代价是游戏的体验不流畅
40.即使是有人叫好的“反狙击行动”片段也被火爆控指责自由度太低
41.机枪扫射在单人游戏中这么做就是找死——不愿意花钱玩联机就无法体验这种快感
42.战斗机弹射起飞的开场既写实又劲爆——但就到此为止了











43.然而腾空之后大家都失望地发现这段流程就是点鼠标
44.但是火爆控说"我们看到纽约在燃烧就够了！"

的武器只有两把的话，好吧，这个在当今已成为业界标准的模式在当年是无法想象的。

然而现在已经是2011年的年底，在这近20年间，《彩虹六号》《闪点行动》《幽灵行动》《武装突袭》等写实向游戏的影响使得FPS游戏的概念有了相当多的变化，厂商必须迎合消费者的新口味：就连毁灭公爵这样憋了十多年的哥们也只能随身携带两把武器，而不像当年一般扛着整个武器库上街；不能举枪瞄准的FPS游戏也变得极为罕见，以至于有人庆幸在玩《杀戮间》的时候可以用砍刀和电锯之类不用瞄准的武器砍杀怪物；消费群体都默认FPS游戏应该有一段隐秘行动的内容，否则这游戏就是简单的打打杀杀——总而言之，似乎只剩《英雄萨姆》这个老顽固还乐呵呵地杀个没完。

而今天我们讨论的军事题材FPS游戏实际上是一个同时向写实控和火爆控妥协的产物：它用现代战场的真实与残酷让消费群体获得独特的刺激与成就感，又不至于像军事模拟游戏那样过于冷酷凶残地挫伤消费群体的热情；它用精心打造的情节与场景来塑造火爆的游戏流程和体验，又不会像传统的硬派射击游戏一样纯粹为扫射而扫射。这种妥协曾经取得了巨大的成功，以至于《彩虹六号》这样曾经以写实度令人发指而闻名的品牌也走上了《维加斯》的妥协路线。

然而在消费者的口味越来越刁的今天，厂商依然坚持的一成不变的妥协路线是否仍然能够同时讨好写实控和火爆控？下面我们单以MW3和BF3为例来讨论。MW3毫无疑问是讨好了火爆控，但写实控对它的抨击也是络绎不绝："语音上说的是F22机群向敌军发射JDAM炸弹，怎么画面上就是F15在发射疑似对空导弹的物体呢？就连《变形金刚》也分得清这两种飞机啊！""奥斯卡式巡航导弹潜艇什么时候改成垂直发射SS-N-12导弹了，这导弹打出去后直接飞回身边真的大丈夫么？""谁跟我解释一下俄罗斯部队是怎样在一天之内横扫乌克兰、白俄罗斯、波兰、德国直接打到巴黎的……""米24雌鹿直升机从柏林直接飞到西伯利亚的钻石坑也就算了，那么多美国人是怎么跟过去的……"最专业的批评应该是下面这一句："那个PKP机枪把子弹都打完了之后还能看到弹链上满满的子弹是什么情况。"

而被写实控力捧的BF3也自然而然地不会得到火爆控的礼遇。尽管用上了倒叙式的叙事手法，尽管搞出了坦克手被枭首示众的情节，尽管用巴黎核爆这样的情景向乔治·克鲁尼早期的某部电影致敬，但它还是会被批评说单机剧情过于单薄——"他们让你看到步兵巡逻遭遇伏击、看到坦克群高速突击、看到战斗机从航母上起飞、看到俄罗斯特种部队高空空降这4部预告片，让你以为这个游戏的单机剧情非常电影化非常火爆，但事实上这4段预告片就是整个游戏的全部精髓了！"而至于被写实控们津津乐道的不同枪械的射击手感、各个兵种的战术配合、分工驾驶战机、坦克与车辆的爽快感觉，这些都是在多人游戏里才能体验到的东西——凭什么要求消费者在体验了相对无趣的单机剧情后还去尝试多人游戏呢，或者说，难道他们真的就指望所有人都是冲着多人游戏去花钱么？

所以，我们把自己放到中立者的角度，最终看到的结果是什么——BF3大声嚎叫着自己在写实方面的优势，但它仍然了提供堪称恶劣的单机游戏体验；MW3延续了一贯的火爆风格，可无论在写实细节还是整体剧情的合理性上都存在值得商榷之处；而各有喜好的消费者群体却为了这一场战争而心甘情愿地自掏腰包，不管他们购买的游戏到底合不合意，总之，钱他们出了，厂家是开开心心了。

喷就喷，别惯坏了厂商们。

我们都是输家……

——这又是开头那位有着美好愿望的老爷想要表达的

现实是残酷的，BF3单机部分的表现无情地击碎了玩家心中的美好愿望，只有联机部分尚可一战。这本来符合BF这个系列一贯的定位，却并不符合之前玩家对这一作的憧憬。而受无数人指责的MW3照样顺风顺水地打破销售记录。这一次，玩家都成了游戏公司的棋子。

自带干粮宣传，自掏腰包购买，最后大呼上当。这是游戏公司的胜利么？下一次故技重施，玩家是否还会买账？当创纪录的销量越来越不是靠游戏品质而赢得，而是基于羊群效应，看谁宣传得更猛烈，谁的片花剪得更好，当一款游戏一成不变地吃老本仍能成为销量王者，当玩家对枪枪枪不满的情绪积累到更高的程度，百万、千万的神话终会有破灭的一天。P

国内网游的宣传方式的花样百出的，起码在画面上，就有各种别出心裁的口号。之前有所谓的4D、5D、6D画面，现在《摩卡精灵》将这个概念进一步扩大——2.9D。

网游评测：摩卡精灵

游戏名称：	摩卡精灵	官方网站：	http://mk.baiyou100.com
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	开放测试
开发公司：	网宏信息	运营公司：	百游

总体印象

优点：	缺点：
● 活动丰富 ● 新手指引完善	● 技能不够丰富

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



当然，宣传是一回事，实际效果是另一回事。《摩卡精灵》采用了标准的Q版韩式奇幻画风，画面风格偏向可爱活泼，有人还将其称为“3D版RO”。但游戏的画面也仅限于此，很难再找到其它亮点。至于之前的宣传口号，难道是因为游戏视角可以左右旋转，但不可以上下调节，在纵方向上少了1点（D），所以就从3D变成2.9D了么。事实上，本作的画面也就是5年前的水准，贴图和特效都不能指望。

初进入游戏，本作给人的印象不过不失。一系列任务线构成了很完善的新手指导，对玩家起到了很好的指引作用，同时还具有较高的代入感。一些小的细节也颇为贴心，比如前期在无坐骑的前提下，一些需要跑较远路的任务还会给玩家一个短暂的加速效果。玩家通过任务获得的装备会直接以一个窗口形式在屏幕正下方提示出来，直接就可以装备，而无需再打开背包寻找。要知道对于很多MMORPG新手来说，我们司空见惯的“打开背包穿上装备”也是一个很陌生的概念。

《摩卡精灵》具有一个完成度相当高游戏系统。在这里我们也可以看到国产网游的一些成熟经验。比如种类繁多的活动，丰富多彩的社交要素，便利的操作等等。游戏会通过一些设定来鼓励玩家参与活动，从这方面看，尽管在传统的任务和战斗方面中规中矩，但玩家在游戏里总归会有事可做，也算有比较好的粘着度了。

虽然游戏提供了键鼠两种移动方式，但在部分区域（副本居多）会出现键盘方向失灵的现象，应该是游戏Bug所致。

MOBA（类DotA）网游如今是一个热点，连暴雪都忍不住来掺和一下。但大多数游戏都认准了DotA模仿，很少有游戏能模仿出新意。《大力神》就是这样这样一个异类。

网游评测：大力神

游戏名称：	大力神	官方网站：	http://dls.haommo.com
游戏类型：	MOBA	当前状况：	开放测试
开发公司：	蓝颢网络	运营公司：	蓝颢网络

总体印象

优点：	缺点：
● 3D版DotA很新颖	● 对新手不够友好 ● 细节欠雕琢

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



《大力神》的玩法与DotA几乎如出一辙，从地图到配装，玩过此类游戏的人几乎不假思索就能上手。但《大力神》又是十分另类的，它采用了极为少见的3D视角，这让厌倦了一成不变的俯视视角的玩家一进游戏就感到十分新颖。3D视角未必真正适合MOBA类游戏，但不得不说，大部分玩家就是被这种视角设定吸引过来的。

不过新鲜感褪去之后，能否留住玩家还是靠游戏素质说话的。由于笔者此前看到《大力神》官网的美术风格相当别致，是比较少见的港漫风格，不禁对游戏的画面风格充满向往。加之安装好游戏后设定画面，会看到“画面党，懂的入”这种有趣的选项，更添了一分好感。但进入游戏后，发现画面与主流的国产3D MMORPG并无二致，甚至还要差一些。场景略显空旷，贴图平平。游戏方式无需多言，熟悉DotA类游戏的人都会下意识知道该做什么。但也许是制作方太看得起国内的DotA基础了，游戏几乎没有内置任何新手指导。玩家想要熟悉游戏，只能自己到随机训练营里折腾，进去不会有任何提示帮助，让人无所适从。点击游戏菜单的“新手帮助”之后，居然出来一个电子文档，密密麻麻的文字一翻几十页，别说现在浮躁的游戏环境下会有多少人去看，光看这么多字就够让人一头雾水了。

玩家在《大力神》里可以像MMORPG那样操作自己的角色，但遗憾的是，游戏虽然有装备系统，却无布娃娃系统，装备不会体现在外观上。战斗手感较弱，背景音乐和音效也比较单调。总之，这款游戏大方向不错，但细节还需要仔细雕琢。

转眼之间，距离《大冲锋》抄袭《军团要塞2》的风波已经过去了半年，这款游戏也终于走向公测。当然，对于免费游戏来说，公测和正式运营也没啥区别了，我们现在所看到的便算是《大冲锋》的最终形态，它到底怎样呢。

网游评测：大冲锋

游戏名称：	大冲锋	官方网站：	http://fc.xunlei.com
游戏类型：	第一人称射击	当前状况：	开放测试
开发公司：	PDE	运营公司：	迅雷游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 画面细腻，漂亮	● 目前职业太少
● 操作流畅	● 平衡性不足

推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）



简单来说，就是惊喜与硬伤并存。初进入游戏，本作给人的印象是极为出色的，画面细腻亮丽，操作流畅爽快。游戏开始便有贴心的教学关卡，这一点与《军团要塞2》类似，但差距也在此时开始显现。《军团要塞》里的教学关卡不仅会教给你基本操作方式，还会让你了解到职业特色，这一点是本作所欠缺的。这并不能算缺点，或许算一种怨念吧——你“模仿”得不能再像一点么……

本作的战斗是非常流畅的，只有一点问题——在死亡回放的一瞬间经常会出现明显卡顿，经过仔细观察，发现是游戏是特意用定格画面表现的，但这个设定不能连贯起来，总会影响到流畅度。平衡性也有一些问题：喷火兵在小地图的优势过大，大地图的狙击手又让人不堪忍受。且免费武器太弱，付费武器太贵，商城让人觉得太不厚道。要知道如今在国内首屈一指的《穿越火线》，在未成名之前也是极力讨好免费玩家的，用户增多之后才开始增强付费内容。而《大冲锋》这方面就做得有些明显了，好在官方的态度还算虚心，“你提我改”这4字子就放在主菜单里，便于玩家提交Bug和建议。

剩下的问题并不是《大冲锋》独有，也算是国内此类游戏的通病了。像官方并不主动打击外挂，而是让玩家自发投票踢人，难免会有高手被踢掉。游戏里的职业定位鲜明，本意让玩家相互配合，但在崇尚个人英雄主义的国内，“配合”二字形同虚设,反而最没有深度的“刀战”颇受玩家喜欢，真是让人无所适从……

作为国内游戏的续作，《流星蝴蝶剑Online》可算得上是千呼万唤始出来，然而一次又一次进步有限的测试却在不断地消磨着玩家们的耐心。

网游评测：流星蝴蝶剑Online

游戏名称：	流星蝴蝶剑Online	官方网站：	http://lx.9you.com
游戏类型：	角色扮演+动作	当前状况：	开放测试
开发公司：	久游网	运营公司：	久游网

总体印象

优点：	缺点：
● 轻功效果出色	● 图像优化不足
● “无锁定”战斗操作便利	● 除动作系统外，再无特色

推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）



有昱泉国际的单机游戏做为铺垫，还有古龙大师的原著小说，以及电影电视的翻拍作品等外部力量，《流星蝴蝶剑Online》相对于其它游戏有着很大的优势，说是深入人心也不为过。但如果喜欢单机版游戏的玩家在进入游戏后或许会稍感遗憾，因为在单机游戏中大放异彩武器大部分都没出现在网游里。而在官方宣传语中很耀眼的“虚幻3”引擎在本作中的表现可以用悲剧来形容，可能是由于制作方无法驾驭这样的引擎，导致了很严重的优化问题：低画质下画面惨淡，高画质下帧数可怜，植被也不够丰富，有时候显得很“一马平川”，且“虚幻3”引擎一贯的雾蒙蒙的缺点也显露无遗，只能期待正式运营时可以有所改观。

本作特色无疑是“无锁定”战斗系统了，游戏试图以此来实现类似单机游戏般的战斗模式。而在实际战斗中，这个系统运作还算让人满意。只要你接近了怪物，就可以真正地将怪物打中，而无需去用鼠标锁定。且在你面前的每一只怪物都可以成为你的目标，只需要你面向正确又或者是使用了群伤技能即可。玩家也的确能够通过细腻操作，运用各种连招和躲避动作来达到无伤战斗。因为不需要用Tab键来切换目标，更不需要动用鼠标，游戏在战斗上表现出很高的流畅度，值得赞赏。

技能也是比较有特色的，采用了动作游戏中的第一式，第二式这样的连招方式，并且会武器来决定招数的性质。武器不同，技能也就不同。但遗憾的是，除了动作系统外，游戏的任务、装备、副本都表现平平。唯一特别的是本作作为大型3D MMORPG，仍然提供了自动寻路，至于这算不算亮点，只能因人而异吧。



神秘世界

厌倦了老套的中古奇幻背景了么？没关系，我们还有《神秘世界》。

■晶合实验室 Oracle

科幻之心不死

提起Funcom，单机游戏爱好者往往会将它与冒险解谜游戏联系起来，在这个领域曾占有一席之地的《无尽的旅程》（The Longest Journey）便出自这家公司之手。但事实上Funcom这几年最活跃的领域却是MMORPG。旗下的《柯南时代》（Age of Conan）虽不能说是脍炙人口，也算得上大名鼎鼎。“Xbox 360/PC双平台！”“全球首款DX 10网游！”“成人科幻网游！”“WoW杀手”这些口号在2008年就将这款游戏推向舆论的中心。虽然后来跳票不止，“首款DX网游”头衔被《指环王Online》摘得，等实际游戏推出后，红了没多久就面临玩家大面积流失的窘境。但好歹还在坚持运营，并在2011年5月宣布转型为免费网游。看来网游还是有“钱途”的，不然Funcom怎么会志得意满地宣布下一款MMORPG《神秘世界》（The Secret World）呢。

在本期《科幻网游的曲折之路》（见58页）中你会看到，科幻是网游厂商较为忌惮的一个题材。但此前的《柯南时代》就曾打着科幻的旗号招摇过市，我们不禁要问，Funcom究竟何德何能，再三挑战这个题材呢。

答案就在于Funcom丰富的科幻网游经验，2001年，史上第一款使用科幻设定，而非中古世纪奇幻设定的网游——《Anarchy Online》便是由Funcom打造的。无论是画面，还是背景、职业这些设定，都很好地烘托出了科幻氛围。因此我们不难看出Funcom在这方面的功力。如果你已经厌倦了老套的奇幻背景，没关系，我们还有《神秘世界》。

独特的“无等级”概念

《神秘世界》由《无尽的旅程》的总监Ragnar Tornquist所指导，早在2007年3月就公布了开发消息。Funcom曾在加拿大举行过试玩活动，取得了不错的反响。几个月前《神秘世界》开始了Beta测试，近50万玩家踊跃报名参加。但由于要提供自己的Facebook账号，与国内玩家基本无缘。不过根据国外媒体的猜测，这款游戏最早有可能在2011年圣诞节前进入为期4个月的公开测试。倘若此消息属实，在2012年4月发售前，我们会有充分的机会去体验这款独树一帜的游戏。

《神秘世界》没有等级和职业的概念，对广大厌倦练级的玩家来说无疑是一个福音。如今国内外网游正在逐渐弱化“等级”的概念，这是一个不错的兆头。大家都知道练级的精力投入与成就感不成正比，一旦玩家满级，曾经的练级区

域便彻底沦为鸡肋。这在MMORPG领域尤其明显，已经成为一大顽疾。在《神秘世界》里，我们不会有这样的烦恼，但抛弃了等级，游戏的一大基本要素——角色成长如何来表现呢？Funcom给出的答案是技能成长系统。

在游戏中，虽然没有了等级，我们依然可以通过各种行为获得经验，包括完成任务、杀怪、通过生活技能制作物品，参加PvP战斗等等。这些经验可以转换成魂（类似于很多单机动作游戏的通用货币，连叫法都一样）来购买技能轮上的各种技能。

技能轮是一个环形的界面，在最里层是基础技能类别（近战、远程、魔法），这些类别又分成更具体的种类（近战有剑、锤、拳头；远程有手枪、散弹枪和冲锋枪；魔法有元素、混乱和血魔法）。你的角色成长走向是完全基于这个技能轮的。若你喜欢用各种枪支，把它当作一款射击游戏来玩，你最好关注一下远程技能。如果你喜欢冲锋陷阵，与怪物正面交锋，不用担心，有强大的近战技能作为你的后盾。技能轮的自由度非常高，即便你想魔武双修，你依然可以找到合适自己的技能。游戏还提供了一些固定的技能线路，想要获得更强大的技能你就必须按照路线来购买相关的技能。虽然目前只开放了第一层技能，但是Funcom表示在游戏发售后会有超过500种技能可供挑选。技能同样不分等级，它们的威力和装备挂钩，所以越强大的武器或是能量就能更好的发挥技能的潜力。

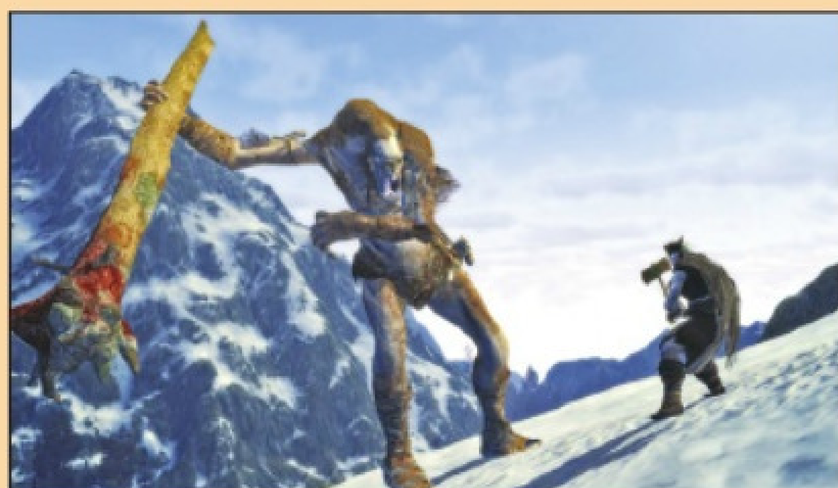
比较遗憾的是，与同类游戏不同，《神秘世界》游戏画面下方的快捷栏里只能放入7个技能。包括主动技能和被动技能。只要不在战斗中，玩家都可以重新分配自己的技能点，以适应不同的情况。或许Funcom是想学《暗黑破坏神Ⅲ》，通过控制玩家可以在战斗中释放的技能数量来达到某种平衡性。又或者因为本作有Xbox 360版，为了照顾手柄有限的键位，所以才做了这样的优化。但无论是怎样的原因，对于目前PC上的MMORPG玩家来说，都不算是友好的设定。

战斗与探索并重

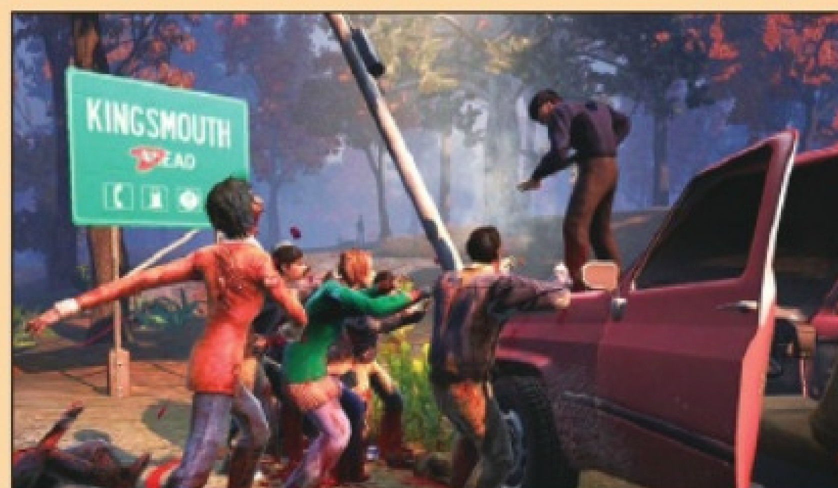
玩家与怪物的搏斗是《神秘世界》的一大重点，所占的比重要远远超过同期的MMORPG。这也意味着，玩家可以在这款游戏里充分感受到战斗的紧迫感。游戏的战斗会偏向于动作，考验玩家的跑位和技巧，而不像其它游戏里的战法牧铁三角那样拉稳仇恨不紧不慢地输出，虽然游戏中也有类似的坦克职业和治疗职业。从目前公布的视频来看，如果不算技能的话，战斗部分与《求生之路》有些神似，尤其是对抗小型Boss，与《求生之路》里玩家合力击败Tanke有异曲同工之妙。更重要的是，由于技能可以任由玩家搭配，同一个角色可以有多种定位。你还在因为缺少治疗或坦克而无法打Boss吗？在《神秘世界》里，你将不会有这样的苦恼。

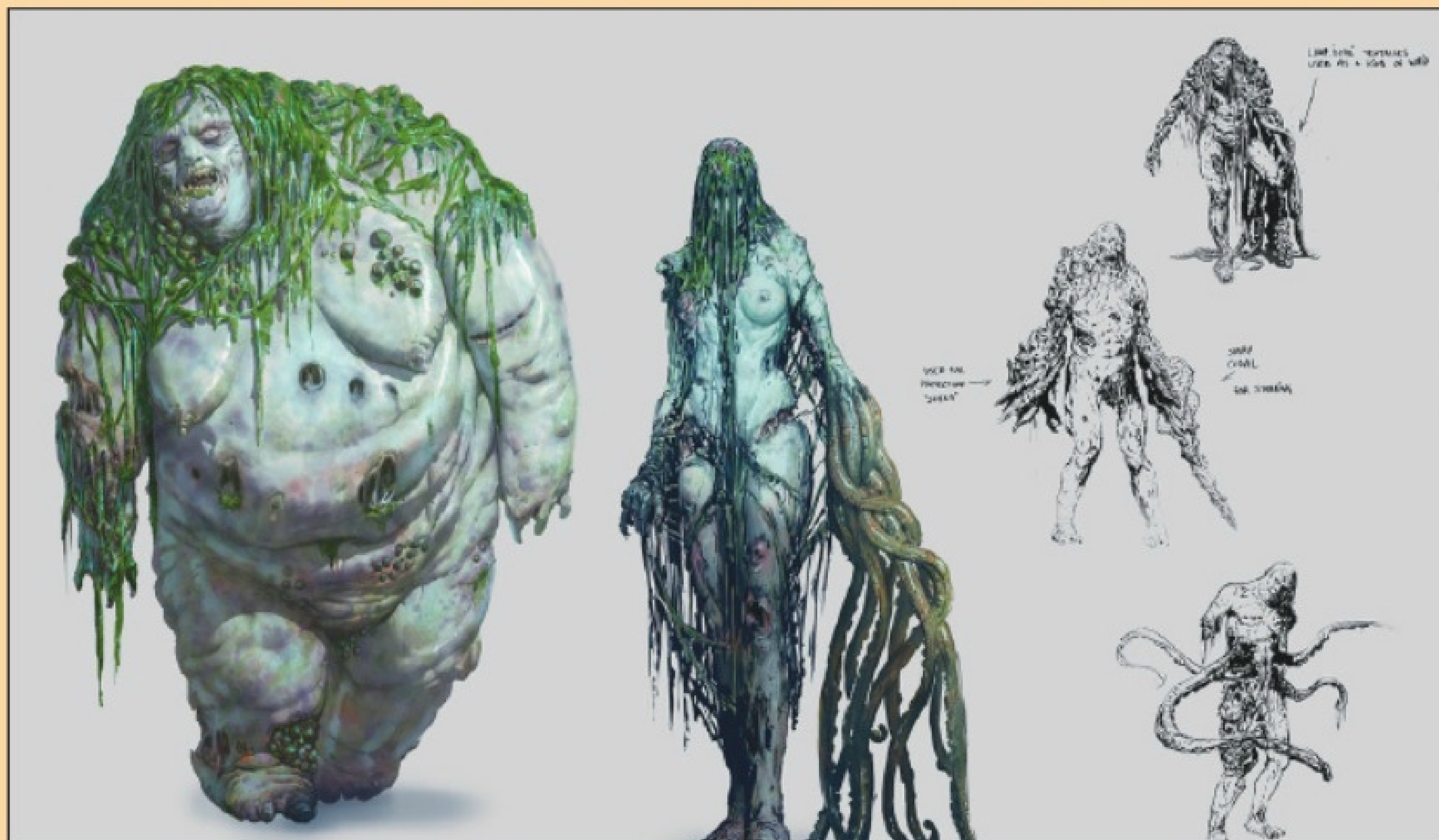
《神秘世界》中的能量系统也颇为特别，近战、远程和魔法都有一套独特的能量模式。你使用起始技能来产生能量，然后用终极技能来消耗这些能量。远程能量系统在你攻击目标时就会增长，在目标死后就会下降。近战能量总是满的，只有在能量消耗殆尽后，它才会开始回复。魔法能量在你使用魔法起始技能或是其他类别的攻击时增加，在你退出战斗后会快速下降。这3种不同的能量模式将给我们带来丰富的战斗体验。可以说在这方面，《神秘世界》借鉴了不少其它MMORPG，特别是《魔兽世界》。

至于PvP方面，目前游戏并没有完全公开PvP功能。可以确定的是，游戏将提供一个夺旗模式。三大阵营的玩家在











（上左图）《柯南时代》也算是名噪一时的“大作”了

（上中图）《Anarchy Online》在当时

（上右图）如果我不说这是《神秘世界》，你会把它当成是《求生之路》么

（下左图）官方的怪物设定图

（下右图）我们很惊讶的在官方图片中发现了东方明珠，这是否预示着《神秘世界》里也会有中国的场景呢？



（上左图）左下角这个穿着热裤的美女充分说明了装备并不是越华丽越好
（上右图）这位大姐有没有劳拉的风范？
（下左图）这个地方同样充满了中国风
（下中图）一枪在手，天下我有
（下右图）游戏中的很多怪物是“就地取材”

一些巨石阵、黄金国、香巴拉失落之城这样的远古遗迹里互相争斗，玩法与传统的夺旗游戏并无二致——找旗、夺旗、守旗。唯一比较特别的就是这并不只是双方的较量，而是三方的混战，战斗局势要复杂得多。还记得在其它网游的PvP模式里，一旦对方占据了绝对优势，就只能乖乖认输或者消磨时间么？这种情况在《神秘世界》里是不会出现的，就算你占了一时上风，也有可能被对面的两家合力扳倒。当然，战场上没有永远的敌人，也没有永远的朋友。处于劣势的你一样可以寻找到盟军，如此往复。

《神秘世界》的游戏流程主要是靠剧情来驱动的，丰富多彩的任务是这款游戏的另一大玩法。玩家会随主线剧情不断推进，期间还有大量的支线任务用于获得一些额外奖励。当然别忘了Funcom的冒险解密游戏底子，这些任务有的需要玩家去调查某些线索，有些需要玩家搞破坏，有些则需要玩家去猎杀特定目标。其中比较特别的就是调查和探索任务，你可以搜寻并解开藏在游戏世界里的谜题。这需要你对现实世界的神话传说有一定的了解，并具备一定分析能力才能解开游戏中这些复杂的谜题。当然，Funcom的想法是美好的，但真正实施起来，恐怕就会变成“Google vs 游戏谜题”了……

比较特别的是，在目前的版本中，玩家只能同时进行3个主动任务，一个类别任务（故事、主线和支线）。这样的设定应该是为了保证游戏的线性剧情不被打乱而做的牺牲（Funcom勇气可嘉，我仿佛看到那些喜欢一口气接满20个任务然后一股脑儿完成的玩家极为不满的表情），这意味着你不得不选择可以接受的任务，而想要替换任务就必须跑回去。好在用新任务替换掉老任务后，老任务的步骤依然保留，你可以随时捡回来。而在你完成任务后，可以原地交付任务，为玩家剩下不少跑路的时间。和《永恒之塔》类似，游戏中的一些支线任务是可以反复完成的，且任务内容与第一次完全一致，我们希望更具随机性的任务，不知游戏正式发售后会不会有所改观。

背景设定

本作采用《柯南时代》的引擎进行开发，混合了传统的MMORPG设定，流行的社交元素以及ARG（Alternate Reality Gaming，虚拟现实互动游戏）玩法。相比奇幻背景的MMORPG，本作更强调真实性，尤其从画面元素和背景设定来看，冷清的现代小区，阳光照射的码头，荒凉的街道，如同影片《我是传奇》所描绘出的末世景象，一股真实气息扑面而来，很容易给人强烈的代入感。

《神秘世界》背景设定在现代世界中，来自世界各地神话传说中的恐怖生物突然出现，在街上肆虐，只有一小部分人活了下来并继承了远古英雄的能力。游戏里有三大阵营，玩家必须选择其中之一，每个阵营也都有各自不同的出生点和发展路线。比如光照派出生点在美国纽约、龙族出生点在韩国首尔，而圣殿骑士的出生点设在了英国伦敦。玩家可以在他们的阵营里完成社团指派的特殊任务，获得晋升，随着在社团里地位的提升积累更多的实力和奖励。除了现代风格的设定外，游戏还融入了神话、魔法、神秘事件等诸多元素，一些曾经发生在真实世界的事件也有可能在游戏里重现。

游戏中的每个阵营都有自己独特的技能和物品，而在网游中，一旦某个阵营过于强大或过于弱小，都会导致极度的不平衡现象。Funcom表示将会尽力让三大阵营保持一个平衡状态。每个阵营都对人类的未来有着自己的规划和野心，

但他们未必都心怀善心。

光照派（The Illuminati）

光照派有些类似于其它MMORPG里的盗贼，以“割喉”的战斗方式和那与生俱来的作恶多端性格为傲。他们以掠夺他人、获取各种宝物为生，在他们追寻的宝物的道路上就没有任羞耻和规则可谈，他们会想尽一起办法得到其想要的。或许这一阵营对于那些过度追求装备的玩家来说是个不错的选择。

圣殿骑士（The Templars）

我们可以在很多文学作品与游戏中见到这个古老的团体。在《神秘世界》中，他们充当了正义使者和惩罚者。圣殿骑士相信他们是这个充满了邪恶的世界中最具正义精神的团体。他们的唯一目的是惩恶扬善。面对邪恶时，他们会表现得十分冷酷无情，为了将和平带回这个世界，他们愿意不惜一切手段。

龙族（The Dragon）

龙族在《神秘世界》中的定位听起来与这个名称并不太相符，他们更像我们在影视作品中见到的谍报组织。在游戏中，他们可以为其它两个阵营提供虚假情报，从而引起一场战争，在必要情况下，也可以对某个关键人物实施暗杀。对于他们而言，没有永恒的正义与邪恶，只有永恒的利益。

由于《神秘世界》的背景设定在现代，游戏中有很多怪物的造型直接来源于我们日常生活中的物品。另一方面，本作又融合了诸多神话传说，因此也不乏一些奇特的生物。

亡魂者（Revenant）

亡魂者并不是由一具完整尸体转变成的僵尸，而是由那些最恐怖的恶魔在消亡之后所剩余的尸骸碎片组成的。他们擅长使用毒素和疾病，手里有一对锋利的砍刀。他们还拥有一种可以使他们转变为黑暗死亡形态的变身技能，可以切换为乌鸦、老鼠、蜘蛛以及蠕虫这4种形态。由于存在转变形态的巨大优势，使得他们能够在任何艰难条件下生存。在官方的背景资料里，1905年有一些亡魂者伪装成老鼠躲藏在跨洋轮船的货舱中，将黑死病带到了美国大陆，致使了许多无辜的生命因此而丧命。

雪怪（The Wendigo）

这种邪恶的雪怪主要出现在北美洲，他们是由那些主要以死人肉为食的人类演变而成的。尽管他们还有那么一些人性，但是由于它们食人肉的本性，最终还是被人类社会乃至大自然所抛弃。

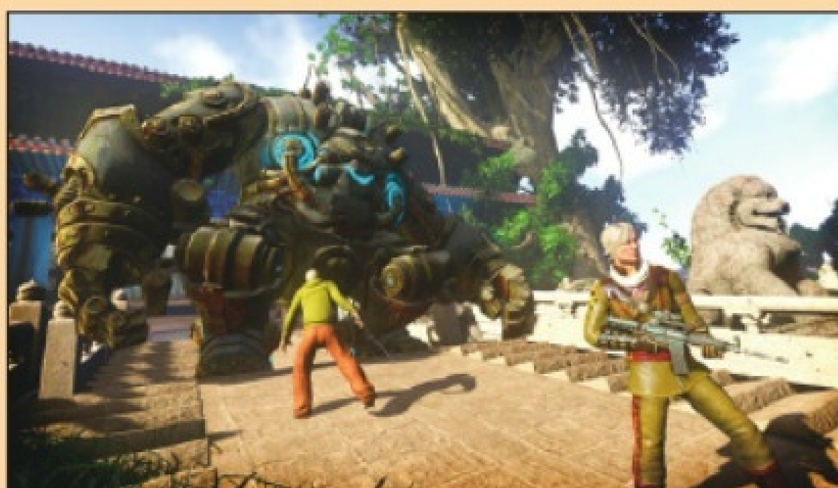
深渊行者（Deep Ones）

深渊行者是水生生物，但是你很难在水边发现他们的行踪。许多渔民称，这些怪物只不过是几个世纪以来流传下来的传说罢了，但事实上，它们生活在深海里，并且非常喜欢食肉。

融合的风景

《神秘世界》是一款很多元化的游戏，这不仅体现在它独特的角色成长与技能系统上，由于它混合了很多神话传说与流行文化，狼人、僵尸、吸血鬼都参与其中，还时不时夹杂有恐怖和阴谋。当然，看到这里你应该已经发现了，这款游戏其实只披了一件“科幻”的外衣，骨子里依然甩不掉剑与魔法。但它巧妙的就是把背景设定在了现代。吸血鬼在肮脏的伦敦夜总会里寻找猎物、吸取人血，狼人潜伏在首尔下水道里，不死亡灵在纽约夜幕下捕食活人，当这一切在现代城市中上演，所带来的奇妙感受是奇幻网游所不能比拟的，这也是我认为本作最吸引人的一点。P











（上左图）游戏世界是按照现实世界搭建的，当然网吧也必不可少
（上中图）石头狮子与飞檐，典型的中国元素，只是越“真实”的游戏，就越难进入国内市场
（上右图）NPC的表情神态十分生动，丝毫不亚于单机游戏
（下左图）又是一个就地取材的怪物
（下右图）《神秘世界》所营造的，正是这样的反差



梦幻之星Online 2

《梦幻之星Online》曾是一款跨时代的网游，不过这个“跨时代”仅限于家用机平台，由于操作和数据处理等因素，使得这款游戏在PC上有一些水土不服。如今2代将主要平台锁定在PC上，这是否意味着游戏方式会有较大变化呢？

■晶合实验室 Oracle

“世嘉饭”醒目！

“梦幻之星”系列是世嘉公司最著名、历史最悠久的RPG系列，初代于1987年发售。但这个系列最大的意义并不仅限于此，当其它家用机连网络接口都未曾配备的时候，世嘉就以DC上的《梦幻之星Online》告诉同行们联网功能是多么重要。这也是家用机上第一款大获成功的网络游戏，曾获得《FAMI通》39分的超高评价。之后多平台运营的《梦幻之星Online——蓝色脉冲》更是被引进国内，让不少世嘉饭们过了一把瘾。可惜由于操作习惯和外挂修改等原因，这款游戏并没有引起太大反响。早在2010年9月，世嘉就宣布了《梦幻之星Online 2》的消息，并于2011年6月在日本开启了α测试。第二次测试将于2012年初展开，目前我们已经得知了游戏的很多细节信息，让我们来一睹为快吧。

值得一提的是，《梦幻之星Oniline——蓝色脉冲》的玩家在《梦幻之星Online 2》测试时将可获得额外奖励，曾经在日服奋斗过的死忠们，不要再犹豫了。

随机的世界

既然是日本厂商开发的，那么在系列背景方面，就要有日厂的范儿。体现到游戏里，就是背景设定让你分不清是游戏还是动漫——

《梦幻之星Online2》的背景是这样的：在无限的宇宙中航行的舰队“预言号”发现了前方未知的星球，新的冒险随之而来。与此同时，隐藏在宇宙深处的威胁开始隐现，宇宙的最终命运将委托到身为英雄的玩家手中……

忘记这个像特摄片一般的抽象背景吧，它的存在只不过为了给玩家进行任务的理由——说到任务，本作的任务系统的确值得称赞：为了让玩家保持新鲜和刺感，除去一部分特殊地区之外，每项任务都会随机生成战场地图。地图、敌人和事件全部都是随机生成。冒险中途还会发生突发剧情，要求玩家完成额外的任务要求。如果玩家运气足够好，还会遇到稀有事件，获得更为丰厚的回报。游戏还引入了多团队区域，允许多个团队参与冒险，共同获得奖励。日系网游一向在多人团队方面不够“给力”，而本作的多团队区域可允许12名玩家同时进入。按照每个团队4个人来计算，我们起码可以期待3队一同出团的大规模团体任务了。为了迎合这个设定，技能同样做出了相应的改动。以往的辅助技能只能作用于自己或小队，现在也有部分技能可以作用整个团队了。

游戏目前公开了传统的人类、新人类和机器人这3个种族（由于游戏是发售在PC平台的，以后我们很有可能会在补

丁和资料片中见到新的种族）。玩家将要扮演宇宙船“预言号”的行星调查队“方舟”的一员调查各种星球。玩家的强弱并不以等级而划分，而是以“职业等级”的强度为基准。在某种程度上，也算符合如今颇为流行的“无等级”设定了。玩家可以配合自己的战斗方式选择猎人、游侠和术士3种职业。除主要职业外，我们还可以选择一种次职业。职业等级上升之后可以强化角色能力，学习各种新技能。不过技能点数是有限的，玩家需要合理规划点数。至于技能的学习方法，还是老样子，从磁片获得。但出于平衡因素，此版本增加了获得条件，所以无法像以往的作品一样可以无限学习了。

动作要素进一步加强

其实严格来说，这个系列是典型的日式MOARPG（多人在线动作RPG），而不是我们常见的MMORPG。这意味着游戏的动作要素占很大比重，而本作更是加入了动作游戏中重要的“跳跃”——这可不是其它网游只为了增加游戏真实性所添加的“跳跃”，而是会像动作游戏那样，对动作性和战斗都产生一定的影响，战斗区域也因此变得更加立体起来。比如有些敌人的弱点在背部，玩家需要借助跳跃来攻击弱点部分来起到事半功倍的效果。玩家的技能也有了诸如“吹飞”这样的效果。至于游戏里的远程职业，则采用类似TPS（第三人称射击）的射击系统来进行战斗。

谈起“动作性”，连续技怎能缺席。玩家在《梦幻之星Online 2》中可以自己调整技能的发动顺序和时机以制定原创连续技，通常由3种不同的必杀技与若干普通技组成，并且动作转盘也将有很大进化。武器可以连接3种法术效果，在蓄力攻击后，会产生“威力”“范围”和“效果”的变化。或许你觉得用键鼠来玩动作游戏毫无爽快感，没关系，本作同时支持手柄与键鼠操作。甚至在很多时候，用手柄要比键盘舒适很多。

独特而又爽快的战斗系统向来是日式游戏的一大特色，本作也不例外。与战斗系统单调的MMORPG不同，玩家在本作中持续打倒敌人会有一定机率发动PSE（Photon Sensitive Effect）效果，攻击力和掉落率都会增加。PSE连续产生时还会发动“PSE爆发”效果（PSE Burst），发动后可以在一分钟时间内极大地提升攻击力和掉落率，且会随着玩家持续打倒敌人而延长效果的持续时间。可以想见，玩家的MF与Boss战将主要围绕这个系统来指定战术，策略性远非“砍砍砍”的泡菜网游可比。

更像网游

值得老玩家注意的是，《梦幻之星Online 2》的服务器是以“世界”（World）来命名的，和前作（特指《梦幻之星Online》）不同的是，“世界”与其他“世界”的资料是无法共存的。因此如果你想要和朋友一起联机，务必要确定同一个“世界”。

听起来似乎没什么特别？但对于这个系列来说，也算是一个比较大的改动了。前作看上去更像是一款联网单机游戏，而不是网络游戏。因为受当年DC的硬件限制，世嘉将大量的运算放到本地执行。这样做的结果就是很好地保证了游戏的的流畅性，不仅可以实现非常优秀的画面效果，一个场景容纳大量的玩家也很少会有延迟。自然的，服务器之间也可以共享存档。但过多的本地运算反过来也让这款游戏在修改器面前不堪一击，PC版尤为明显。所以，新作的这次改动虽然有点不符合系列传统，但绝对在情理之中。







（上左图）《梦幻之星Online》在国内水土不服，早早退出市场
（上中图）游戏背景设定里的预言号
（上右图）玩家可以详细自定义角色外观，捏一个日系美少女
（下左图）法师具有强力的AOE技能
（下右图）吹飞效果增加了战斗的不确定性



科幻网游的曲折之路

"格列佛·佛雷是我名，塔拉是我的母星。深深的宇宙是我的居所，群星是我的归宿。"
——阿尔弗雷德·贝斯特《群星，我的归宿》

■北京 远古之风

无论何时，都有人憧憬着遥远的星光；无论何时，都有人穿越大都会的黑暗想象着人类的未来。科幻作为一个特定的题材，从电视机都未发明的遥远过去，一直到3D电影大行其道的现在都散发着璀璨的光芒，在各种不同的舞蹈上拓展着人类想象力的疆界，带给我们无数的惊喜。作为第九艺术，游戏发展史的每一步中都有科幻巨作留下厚重的足印，对于一名科幻迷来说，对于一名真正的游戏爱好者和制作者来说，科幻游戏并不单纯是一个游戏或者一个产品，而是一种精神的传承——现在游戏网络化的时代来临了，科幻，你准备好了么？

从单机到网游

一般来说，科幻题材包括的方面很广，只要是描写技术进步、未来、宇宙甚至探险的内容都可以包含在科幻这个大篮子内。但是在游戏领域，我们一般只将那些将科幻作为主要描写对象和游戏内容的作品称为科幻游戏。

一般来说，家用机的科幻游戏由于操作方式等问题，比较偏向于"软科幻"。例如"生化危机"和"战争机器"系列虽然都具有相当多的科幻要素，但这并非游戏的主要内容，因此一般不会在讨论它们的时候强调其科幻血统。反观PC平台，由于游戏类型多样，就容易诞生一些较为硬派科幻作品。虽然也拥有很多游戏要素，但"家园"和"辐射"这样的游戏系列本身就建立在精心设计的科幻背景之上，整体性的呈现出了科幻游戏的特色，属于纯血的科幻游戏。科幻在单机游戏领域是一个永恒的主题，无论是《沙丘》，还是《毁灭战士》，在诞生之初，都与科幻有着紧密的联系。

早期的游戏因为语言和游戏本身设计的缘故，即使我们可以将其归类于科幻游戏，当时玩家的乐趣也并不在科幻要素上，而是更多的沉迷于开炮爽快地轰杀怪物，或者框起一大堆小兵淹没对方的基地。但即便如此，仍然有不少大众喜闻乐见的游戏让我们感受到纯粹科幻之美，典型的例子就是《辐射》和《家园》。

《辐射》所描绘的并非令人眼花缭乱的太空战斗或者光怪陆离的高科技世界，而是一个被人类战火所洗劫的，荒芜破败的残阳末日。有的只是在避难所中心智扭曲的人类，在地表爬行的变种生物，与毒品一起堕落的文明，和在绝境求生中受到考验的人性，很容易引起玩家对未来的思考。

而说到科幻迷们向往的星空，《家园》绝对是不能不提的。虽然即使在当时，《家园》的画面也不是最好的，但它展现了一种简洁，庞大，令人颤栗的宇宙图景，让无数

科幻迷热血沸腾的舰队战争终于摆到了我们眼前。这是美术设计、世界观和革命性的玩法在科幻的旗帜下高度统一的结果。这种大气而简洁的游戏设计手笔另我们现在繁琐杂乱的游戏不得不感到汗颜。

这里之所以很少提家用机游戏，是因为大部分家用机游戏虽然打着科幻旗号，但本质上并没有真正将科幻作为游戏本身的卖点（这也与家用机的控制方式有关），大家只是欢乐地在用枪炮轰碎各种怪物而已——这又回到了早期科幻游戏的道路中。

后来，《石器时代》出了，《传奇》出了……网络游戏的时代到来了，我们的科幻游戏在哪里呢？

十分遗憾，也许是传承《网络创世纪》的奇幻血统，直到今天，我们所能接触到的大多数网络游戏都是奇幻题材的（当然，我们还有中国特色的玄幻仙侠）。甚至大多数中国玩家都没有玩过任何一款真正以科幻为题材的网络游戏。

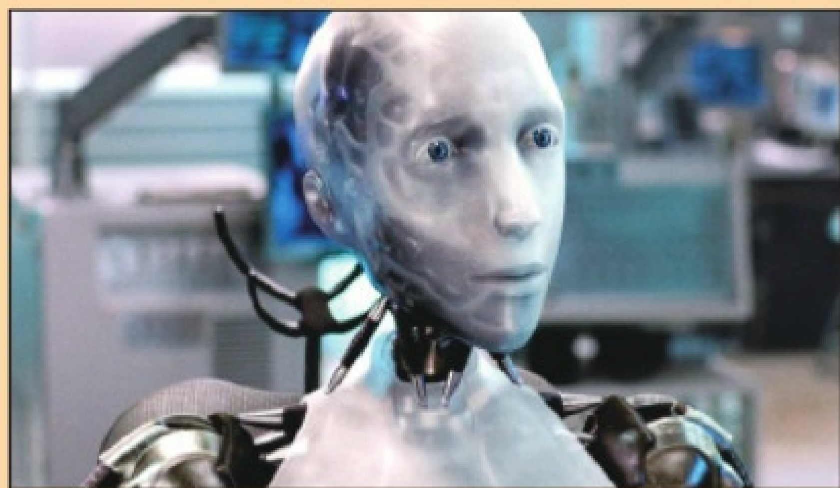
记得在“传奇”时代，有一款叫做《红月》（RedMoon）的游戏，改编自某韩国科幻漫画，甚至日本还拍过同名的电影。但游戏本身的质量实在是让人难以恭维，虽然这色调和画风颇有几分《辐射》的废土风情，但高达5000级满级的“梦幻”级数和单调的游戏内容、粗糙的细节设计都注定了这款游戏无法存活下去。

在《星际争霸》大行其道的时候，一家名叫Nexon的韩国游戏公司推出了一款即时战略+多人在线题材的科幻游戏《破碎银河系》（Shattered Galaxy）。该游戏在中国大陆地区由盛大代理，虽然玩过的人可能不多，但不得不承认，这款游戏的设计理念还是有相当的超前性的：国家概念、领土概念、多人军团战、军队养成升级……对现在的很多战略性游戏也有很大的借鉴价值。Nexon也真不是普通的三流山寨企业，在国内火了一阵子的《泡泡堂》《跑跑卡丁车》和《冒险岛》都是它们开发的。

但真正悲剧之处在于，《破碎银河系》作为一款无论是画面还是操作方式都和《星际争霸》非常相似的游戏，而且活在《星际争霸》最流行的年代。因此无论是流畅度还是操作感都被后者“碾压”，难以吸引即时战略玩家。加之Nexon显然不是做即时战略的料，我印象深刻的场景就是我和一大堆玩家开着10多艘宇宙船在某个刷怪点等怪物刷新，怪物一出来就被无数激光导弹火炮化作经验值……这根本就是RPG里的蹲点抢怪啊，完全不是即时战略游戏该有的样子。磕磕绊绊运营了一段时间之后，盛大也关闭了《破碎银河系》的服务器。

这些年来，有很多科幻网游都昙花一现，有人简单的将其总结为“科幻网游必死”论，看上去确实有一些说服力。毕竟无论是国内国外，近几年都没有什么真正意义上的新网游大作抢占市场。即使《星战前夜》（EVE）始终在不愠不火地坐在科幻网游的宝座上已经9年，但没有竞争对手的他，一定也十分孤独的。当然从这里我们也可以看出，“科幻网游必死”这个结论本身是不对的，毕竟EVE就在那里好好的。但反过来说，却有一个更令人难堪的结论：成熟的大型游戏开发企业没有选择科幻游戏。

或许暴雪没有选择做“星际世界”而是做了《魔兽世界》也是出于这种考虑（当然，这是我个人的无责任猜想）。如果说个体的选择尚不能成为很好的例证，但整个行业群体的方向却能够说明很多问题。有人说这是因为科幻题材过于小众，所以无法推广，这种说法显然毫无依据。以大众流行的电影为例，科幻电影的数量就远远多于奇幻电影。那么为什么到了网络游戏里，科幻题材的就很难获得成功











（上左图）科幻是影视和文学作品中常见的题材
（上中图）《家园2》堪称科幻游戏之典范
（上右图）“辐射”系列的末世情怀是标准的科幻元素
（下左图）病毒也是科幻游戏里的常客，但网游很难将这种命悬一线的紧张感表现出来
（下右图）单机游戏倒是从来不缺科幻要素，虽然里面的一些能力已经带上了一些魔法色彩

呢？

背景设定的先天弱势

答案在游戏设计上。

任何一个优秀的游戏设计者，在考虑一个游戏的风格时，都不会仅仅以美学的观点来评价一个背景风格是否适合自己的游戏。好游戏的风格必然需要和游戏本身的内容牢牢的结合在一起，甚至配合游戏的玩法来进行调整。现在绝大多数网络游戏都是MMORPG，它们题材本身的就要求游戏能够突出角色——对于玩家来说，自己的角色要有带入感。对于NPC来说，他们要在游戏里显得个性分明，表现出充分的特色。而游戏世界背景仅仅是一个展示这些角色的舞台。在奇幻文学中，人永远是表现的主体。无论是强大的英雄，还是千奇百怪的魔法，都是个人的行为。而不同角色之间的行为互动，正是大多数奇幻作品的主要内容，也是RPG类游戏所适宜表现的内容——打击邪恶，惩恶扬善。奇幻风格的人物往往会被赋予强大的个人能力和特质，这也十分方便游戏来表现人物形象，并且将人物能力与游戏性本身很好的结合起来。

而在科幻文学中，往往会表现人与环境的冲突，重点在于那个被科幻所预言的世界——无论是钢筋水泥的大都会，还是无边无际的宇宙星河，只能反衬出人类个体的渺小。即使整个剧情都在描写个人的命运，但笔墨仍不可避免向角色所在的舞台倾斜。同时，科幻要素本身就要求描述者更理性的构架世界运行的细节，这些都会导致单一的个体在庞大精细的世界下变得苍白，失去魅力。连文学作品亦不能逃脱这个窠臼，科幻背景的角色扮演游戏就更难出彩了——要么你刻意去模仿奇幻式的角色特性，做出一个不伦不类的怪胎；要么你会发现玩家抱怨自己的游戏人物十分的平凡，无法产生吸引力。

另一个需要注意的问题是角色的带入感。也许很多人并没有注意，但奇幻类作品所描述的一切事物，都是通过现实世界中的东西改编演绎的。举例来说，《魔兽世界》中的每一个种族，职业、怪物、神祇、建筑风格都脱胎于我们地球上的诸多民族文化，异域风情与宗教神话传说。即使一个玩家没有这些文化知识，它也能感到这一切是非常合理的，并可以与之产生共鸣。

反过来，科幻的作品描绘的是未知。是对未来和人类科技的大胆假设，它有很多纯理性的推论和演绎是脱离了常人的思维模式的。一个玩家也许能很轻易的与兽人的血勇、牛头人的朴实，甚至亡灵的冷酷产生共鸣，开心的扮演一位艾泽拉斯大陆的奇幻生物。但面对有外星人、机械人等科幻角色的时候，即使是熟悉科幻文学设定的玩家也不会产生代入感——因为我们的科幻作品中本身就是将这类存在作为异类来描写的。

总的来说，奇幻是将人类已有的文明拆解衍化为不同特色的分支，而科幻则将人类文明异化——变成一种也许很有特色，但我们决不熟悉的东西。

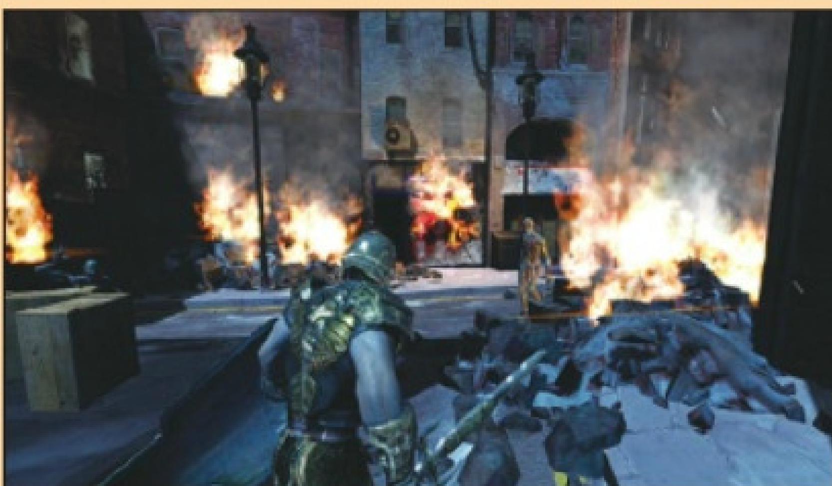
最后，科学的力量是反个人主义的，一个人的力量再强，也无法胜过枪炮和战舰，现代的战争中强调的也是谋略和兵法，而非匹夫之勇。主角使用的兵器也非绝世神兵，而是科技量产的成品，而这与MMORPG的角色扮演理念是格格不入的。所以现在你明白《星球大战》中的原力和光剑是多么聪明了吧。

于是，如果一家游戏公司试图开发一款MMORPG，只要他们不是那么冲动，科幻游戏这个选项多半从一开始就会











（上左图）即使和当时的同类游戏横向比较，《红月》的设计也明显十分粗糙
（上中图）像不像《星际争霸》？
（上右图）当年的《破碎银河系》是以“万人线上即时战略游戏”为噱头来宣传的
（下左图）你能分辨出《暗黑之门——伦敦》到底是科幻游戏还是奇幻游戏么？
（下右图）漫漫征途，银河在召唤我们，群星，我们的归宿

被排除。因为它们本身就不太合适，这种血统上弱势注定了在MMORPG广泛流行的今天，科幻游戏受到的冷遇。

投机？蓝海？

当越来越多的奇幻MMORPG充斥着我们的视野，产品的同质化越来越严重，玩法被挖掘殆尽，运营和宣传包装成了游戏盈利的关键的时候，厂商也面对着巨大的竞争压力。策划们彼此抄袭着早已被反刍过无数次的创意；程序在跳槽时带走一个个雷同的模块；美术则临摹着“已经成功的风格”；运营人员绞尽脑汁设计着更坑爹的活动；宣传负责人打包下载来几千张“女玩家头像”。他们在忙着做这些的时候，偶尔也会因为缺乏卖点而苦恼，这时大家不约而同的发现，原来科幻题材的一直没什么人做啊。于是别的不说，在不远的将来，国内厂商就要推出好几款科幻题材的网游，更不要说那些还在开发之中的，这里就不一一点名了。至少以我的工作见闻，国内试图借着《变形金刚》电影的东风开发《XX金刚》的游戏公司，就不止两家。

这些就是上述问题的反面：一个拙劣的游戏设计者，在考虑游戏背景设定时不会综合游戏与风格的结合，可玩性的表现等方面来考虑问题，而单纯的从个人审美，流行趋势等方面决定。如果不克服之前文章提到的问题，即那些科幻游戏的先天弱势，我们很难制作出一款优秀的科幻网络游戏。值得庆幸的是，目前我们已经可以在国外的一些成功作品中得到一些领悟：

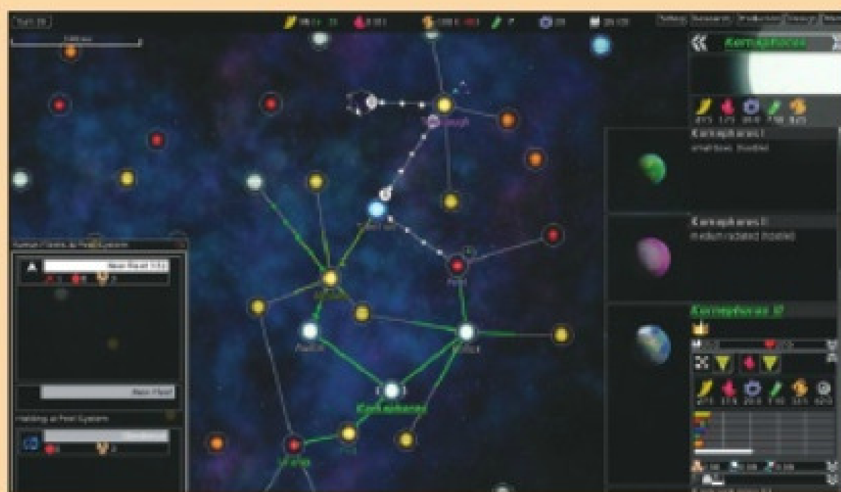
虽然大部分科幻设定，包括种族、科技、世界观都让人难以理解。但如果能采用某些为大众广泛认知，有着深厚文化基础的科幻背景，就能克服这层障碍。目前国外受关注度颇高的《星球大战——旧共和国》就是一款值得期待的科幻MMORPG大作。无论如何，几十年来“星战”的相关作品已经很好的完成了对于玩家的“教育”。很多人都对“星战”里的种种设定耳熟能详，即使扮演奇异的外星人也不会有明显的突兀感。此外，星战的故事设定本身就很好的吸收了奇幻中的英雄主义要素，绝地武士和原力都有效的吸纳了奇幻的优点，在塑造出各种有特色人物的同时仍然能保持其大气的科幻宇宙背景。至于这将是一部粉丝捧场的作品还是大众流行的神作，就要看游戏本身的素质了。

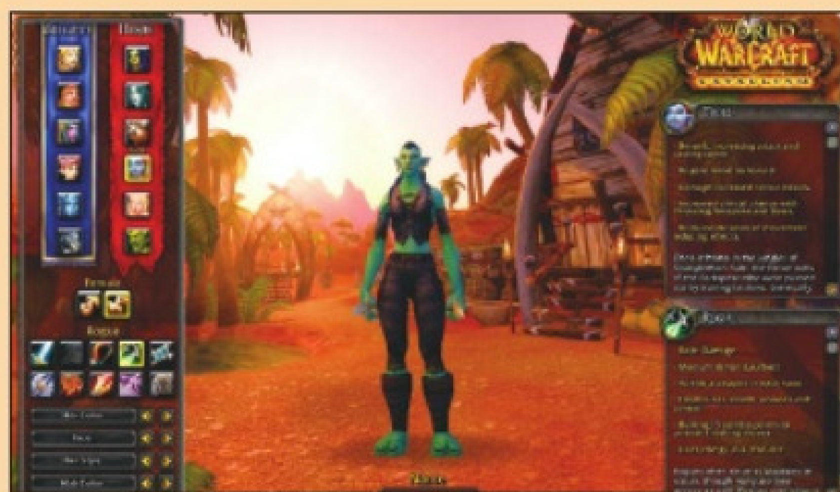
第二种方法就直接的多了——不做角色扮演游戏，直接回避我之前所说的那些科幻游戏的缺点。这种策略的代表就是EVE。作为一款宇宙题材的游戏，EVE完全放弃了角色扮演的要素，承接“家园”系列的简单大气，铁灰色的战舰、冰冷的群星、颤动的星云将硬派科幻氛围表现得淋漓尽致。玩家开着飞船穿越空旷而瑰丽的宇宙，在星门之间跳跃，组成舰队征服星辰大海。这正是我们在科幻小说里经常看到的一幕，而EVE很好的将其展现了出来。这里先不谈这款游戏精妙复杂的社会和经济系统，仅仅从游戏内容的角度来看，EVE也给了我们普通网络游戏根本没有的体验——不需要评价优劣，仅此一条，就决定了它在市场上必然有一批稳定而忠实的用户。

然而，毕竟EVE在全世界范围内也只有几十万用户，“钱途”有限。但EVE的价值在于，它的成功给我们指了一个方向，一个关于如何开发科幻类游戏的方向。

科幻游戏是网络时代的一片蓝海，但航行到其中的航道却还没有被人发掘——能够兼顾流行文化，上手度和可玩性，并且与科幻背景良好结合，适合大众玩家的游戏模式尚未被开发出来，但我相信，总有一天会有某位勇于探索的领航员，在海平线上看到一缕平静的，属于新疆域的曙光。











（上左图）《重生Online》将世界观放在近未来，更容易让玩家融入游戏环境中
（上中图）面对宇宙，个体的命运是渺小的
（上右图）在MMORPG里，玩家的人物，就是玩家的化身
（下左图）国外曾有人根据《星际争霸Ⅱ》的地图编辑器制作了《星际世界》，由于版权问题，最终跟暴雪协商改名为《星际争霸——宇宙》
（下右图）《星球大战》里诸多游离于魔幻与科幻之间的概念是一种十分讨巧的设定

探索在艾泽拉斯尽头

有人说国内《魔兽世界》的玩家太急功近利，没有探索与角色扮演精神，我曾经也这样认为，直到遇见到了火哥。

■晶合实验室 Oracle

“火哥”是所有喜欢“向禁区宣战”视频的玩家对“地狱霹雳火”的亲切称呼，在他们看来，这位玩家有着神奇的能力，可以在《魔兽世界》几乎垂直的山脉上如履平地；可以穿越艾泽拉斯时空的裂隙进入从未有人造访过的禁地；他总是游走在这个游戏世界的尽头，贴图的边缘地带。难怪很多人都说，四区冰风岗有一位爬山技能450的侏儒术士，哦不，现在应该是525了。



我已经忘记第一次看到火哥的视频是什么时候，只记得当时的震撼。经历过TBC时代的玩家都应该知道，在奎尔丹纳斯岛有个让你乘龙鹰去轰炸XX个小怪的日常任务，途经太阳井高地，你还能看到太阳井副本里的2号Boss布鲁塔卢斯，通常我们叫他布胖。布胖会对玩家大喊：“你只会这点可笑的把戏么？有种再召集25个虫子和我鏖战一场吧！”——我记不太清了，反正是差不多的意思，这不是重要的，关键在于玩家此时正骑着龙鹰，身不由己，炸弹又不能伤他分毫。太阳井高地虽然在野外，但玩家只能看到，并不能进入，和我们去刷橙弓的太阳井副本两回事。几乎所有人都把这个布胖看做一种布景，而不是副本里的真正布胖，当然我也不例外。所以你大概能体会，我打开这样一个视频，看到作者用恐惧穿墙的方法进入这片区域时，是一种怎样的震惊。他还真的叫来一帮人跟布胖鏖战了一番，虽然人数有点超出后者的预计。

随后我按图索骥，找到这个系列的全部视频，发现这个名叫地狱霹雳火的玩家几乎踏遍了《魔兽世界》的每一处神奇区域，无论是你想到还是没想到的。比如暴风城到铁炉堡的地铁会途径一段“海底世界”，水里还有个问号级的尼斯水怪。这是一个几乎所有联盟玩家都曾看到过，却不曾进入的场景。火哥不仅进去过，还和尼斯亲切合影。很多老玩家都听说过传说中的GM之岛，消息灵通人士更知道此岛位于达纳苏斯西北方，但能跨越无尽之海登上这座小岛的却寥寥无几，火哥就是其中之一。

在国内开放WLK之前，火哥还曾用Bug方法成功进入诺森德。至于超出死亡矿井副本范围，美到极致的铁甲湾更是绝大多数玩家闻所未闻的。更不说那些贴图错乱的“世界尽头”。与这些相比，大众喜闻乐见的挑战无尽之海并在海里发现奇怪的贴图反而有些不值得一提了，而这只是“向禁区宣战”系列里很小的一部分。

虽然CATA已经进入尾声，现在才做这个采访显得有点“火星”了。艾泽拉斯被暴雪大神折腾得天翻地覆，估计从CATA才开始玩《魔兽世界》并不会对这个系列产生多大认同感。正如我热情地给一个朋友播放，却见他一脸茫然。但越是这样，就越有做这个采访的必要。就算是放在全球范围内，“向禁区宣战”系列也算目前为止最全的“魔兽世界”探索视频了。为了让更多人了解到这个系列，更为了对那些看到自己无法理解的东西就下意识喷外挂的人说一声：这真不是外挂。我决定与火哥进行一次关于探索的交谈。

随机的世界

找到火哥并不容易，多方寻求联系方式未果之后，我



（上左图）为了这次采访，火哥跑到心爱的山上截了一张自拍
（上右图）死亡矿井的铁甲湾竟然可以美到这个地步，有人说这里是纳格兰的原始形态
（下左图）很多人都把尼斯当作地铁的布景
（下中图）海中路！暴雪也绝不会想到会有人能来这个地方吧
（下右图）此时TBC还没开，达拉然还在奥特兰山脉，几乎没人能够进入这个粉色的“大包”









只好登录游戏，建了个小号亲自到冰风岗给地狱霹雳火发邮件。为了30个铜币的邮费，我不得不又做了两个新手任务才顺利将邮件发出去。好在火哥很快看到邮件并与我取得联系，于是，一场愉快的交谈就这样开始了。

Oracle： *首先庆祝“向禁区宣战”系列（以下简称宣战）出到了第30部，感谢你为我们带来如此精彩的视频，几年来坚持做一件事并不容易，当初做这部视频的初衷是什么呢？*

地狱霹雳火（以下简称“霹雳火”）： 先说说我是如何对爬山产生兴趣的吧。当时是2007年1月，TBC还没开。一次公会正在打黑翼副本，一边打一边聊天。我看到他们聊到铁后山有飞机场，就问他们飞机场的情况，公会的人也不太清楚，都说只是传说。后来我在铁炉堡也问了一些玩家，他们都不清楚这个。于是我自己去铁后山转悠，希望能自己发现。转了好久，都找不到上到铁后山的办法。后来在魔兽世界视频网，看到了一个视频——《故地重游铁后山》，里面有到飞机场的方法。于是我就按照视频的方法，成功了。

当时看到这么新奇好玩的地图，我很兴奋。那时就感觉到，《魔兽世界》这么大，一定还有不少这样的地方，从那时开始，我就放弃了副本，开始了爬山探索。随着越来越多的新奇地方被我发现，我觉得自己的游戏不应该被暴雪牵着鼻子走。

Oracle： *的确，有这种精神的玩家毕竟是少数，如果大家都能把卡Bug刷经验卡杀Boss的精神用到探索上，仔细想想，可怕极了……*

霹雳火： 后来，我在NGA论坛发贴图专辑和截图留念，发了一个《我的旅游探索》贴图专辑。一开始免不了学习，借鉴和模仿，玩多了，自己也熟悉了大概的探索思路。《我的旅游探索》做到第21部，后来就要谈恋爱啦，怕游戏影响到爱情这方面，于是决定学习做视频，做视频版的“探索”，好让自己以后有个念想。拍第一部向《禁区宣战》的时候，我还没有电脑，开始就在网吧拍摄，有很多不便，第一部重复拍了3次。

当时促使我拍视频的另外一个原因，就是当时有一部叫《进入不可能的地方》的探索视频，当时已经有3部了，人气很旺。我看了这部探索系列，觉得这些地方都是我在一些论坛里学习到的，或者是自己也爬过这样的路径，他能做到，我出视频的话，应该不差于他。他的前3部主要是学习前辈的路径，后几部是自己原创的。我的前面几部视频，别人玩过的路径方法我是不会再翻拍的，我能自己找到一些新的东西。这个视频理念一直延续到后面的系列视频里。所以很多玩家都喜欢这个系列，不老套。

Oracle： *“宣战”系列有没有流传到国外呢？*

霹雳火： 我不太清楚，但听朋友说国外不少地方都引用过我的视频，他们的印象就是：中国的版本太老旧，国内玩家都憋得慌。不过这个侏儒的确牛。

Oracle： *视频里的侏儒工程术士是你一开始的号，还是你为了爬山专门练的？看起来工程学专业是非常适合做这类视频的。*

霹雳火： 我的第一个号就是视频里经常和侏儒搭档的德鲁伊“熊霸四芳”。侏儒也不是为了爬山而练的，只是因为当时恶魔术士很厉害，我为了打架才练的。后来60级了，也经常在铁炉堡门口虐菜鸟。工程也是一开始就学的，一直没变过。术士在当时是没有什么探索视频的，主要都是法师。后来我利用术士和德鲁伊的技能配合，去了不少地方。

Oracle： *是怎样的技能配合呢？我们倒是经常在视频*

里看到你用"基尔罗格之眼"这个技能测试一些未知的地方。

霹雳火：前期的视频，就围绕着2个号的配合。术士恐惧小德（利用恐惧乱跑的特性可以跑到一些平时到不了的地方），术士自杀（自焚），小德复活术士（把术士拉到小德的位置），这个循环可以根据山的高度，多循环一两次。

Oracle：其它一些技能、道具、药剂的特殊用法，也是在探索的过程中慢慢发现的吧？

霹雳火：是的，比如先吃漂浮药剂，然后使用火箭鞋，就可以飞很远（这是"宣战"系列最常用的一个技巧），还有后来使用增长药剂卡位。视频里，还有利用摇摇椅爬山的。

Oracle：我发现术士后来的新技能"恶魔法阵"（效果：在脚下召唤一个恶魔法阵，可以让施法者在6分钟之内回到这个法阵中）就是做这种视频的神物啊，失误了回到原地，不用反复尝试了。

霹雳火：这个技能的确不错，在"宣战"30里，进入水族馆的时候我就利用了这个技能，可以节约不少时间。

Oracle：水族馆似乎进过几次了，我印象比较神的是以前看的野外杀布胖，你们当时叫了多少人去杀的？

霹雳火：那是"宣战"18的开场，叫了40个人满团。当时我进去看到这个Boss，然后组织公会里的两个好友进来帮我拉人。我在频道里喊："世界首杀神秘Boss，来的密"。很快就组满了40人。

Oracle：是啊，这可是真·首杀，估计国外玩家也没杀过。

霹雳火：这个布胖和副本里的Boss并不一样，完全没有技能。开始大家高兴呀，说软柿子，好捏。有的天然呆，说已经杀了布胖了，为什么还有一只。有的副本迷说会无限击杀，无限掉装备。可惜没有击倒它，最后剩下1血，布胖就不掉血了。

Oracle：那你们怎么出去啊，都进战斗了。

霹雳火：都死完，出去。这次主要就是大家一起来揭秘。我一个人是办不到的。

Oracle：暴雪应该做一个相应的成就，奖励你这样的人。

霹雳火：尽管宣战1～4部在当时来说都很厉害，但并没有得到视频网站编辑的青睐。第5部是一部隐退的作品，也是那部作品，大家才知道了这个探索系列。

Oracle：后来又是为什么继续了呢？

霹雳火：当时出于我的考虑，认为游戏会影响到工作和爱情。后来发现只要不沉迷，掌握适度，玩游戏并不是什么坏事。

Oracle：然后第5部就成名了么？

霹雳火：因为我在第5部里使用了杀手锏，就是爬山技巧展示与教学。其中有个90度爬山，还爬了树，在当时都是很震撼的玩法。后来就有一些朋友和我共同合作，有公会好友，有商家赞助，也有外籍友人帮忙。

Oracle：这30部视频里，你最喜欢哪部作品呢？

霹雳火：最让我振奋的就是第一次爬山，进入了梦想中的地方——铁后山飞机场。视频方面，我个人比较喜欢第16部，《向禁区宣战16：我是王牌（超级版）》。这部是唯一一部超过60分钟的视频。开场就是技巧秀。之前的13、14都是爬山教学，这部开场就是技巧秀。"宣战"24也很让我满意，里面探索了"迷雾之海——海中池""无尽之路——海中路""矿道地铁——水族馆""旧麦迪文之









（上左图）表面宏伟的暴风城其实是很破碎不堪的
（上中图）暴风城以前是没屋顶的，因为暴雪认为不会有人能登上这里
（上右图）传说中的GM之岛其实很简单，里面就一个小房子，也没有GM
（下左图）从月光林地飞往鲁瑟兰村时会看到一个跳舞村，但一般人很难到达这个地方
（下右图）旧铁炉堡算一个比较知名的"Bug区域"了

塔”“快速传送登录GM之岛”。

这个登录GM之岛的方法，是玩家第一次真正不打补丁，正常游戏，入侵了这个神的领域。当时这个视频在论坛里一放出，官方就联系了论坛版主要求删帖。版主几经周旋，才得以发布出来。

Oracle： *后来官方做了相应的修改了么？*

霹雳火： 是的，但是类似的方法在CATA延续下来，也能进入GM之岛。

Oracle： *CATA之后你还打算做这个系列么，毕竟现在整个艾泽拉斯都可以飞行，不用爬山也能上很多地方了。*

霹雳火： 嗯，我还会继续做。我上周才开始玩CATA，现在85级了。我这两天“跳出”一些副本Bug，发现在《魔兽世界》，多了一个“掉线区域”的东西。一到那些地方，就会强制掉线。找了好几个朋友去实验，结果都是一样的。可能是系统加入了一些区域判定的东西。

Oracle： *那祝愿你能突破这些“禁区”啊。对了，这几年你去了这么多“违禁地区”，有没有被官方封过号？*

霹雳火： 没有。

Oracle： *我的问题都问完了，谢谢你接受我们的采访。还有什么想对读者说的么？*

霹雳火： 呃，还有一点，我的坐骑。他们都很关心：“火哥，你为什么还是小鸟呀？”

其实我还有一个问题一直想问——你发了这么多视频，看到底下那么多人说你用外挂，觉得泄气么——却最终没有敲下这句话。我想，就像那些TAS爱好者顶着无数“外挂”“修改器”“等恶意评论依然给我们贡献精彩的视频一样。一个可以数年如一日探索并制作视频来展现《魔兽世界》奇观的玩家，一定可以对这种质疑泰然处之了。

附录

本来打算在这里将“向禁区宣战”系列的所有视频目录裂出来，但因为地狱霹雳火在制作视频早期并没有为视频添加一个统一的名称，从第10部才开始加上副标题。为了便于读者有一个直观的认识，这里只收录有副标题的视频。在任何一个视频网站，只要你键入“向禁区宣战”，总会轻易找到这个系列。

向禁区宣战10：彩蛋大世界（一）
向禁区宣战12：彩蛋大世界（二）
向禁区宣战13：爬山总动员
向禁区宣战14：爬山绝技展示与教学
向禁区宣战15：邀您同程
向禁区宣战16：我是王牌
向禁区宣战17：彩蛋大世界（三）
向禁区宣战18：王牌归来
向禁区宣战19：寂寞领土
向禁区宣战20：Bug袭来
向禁区宣战21：探索者传说
向禁区宣战22：我们是传奇
向禁区宣战23：绝顶高端
向禁区宣战24：神奇的地域
向禁区宣战25：禁地先锋
向禁区宣战26：1小时310万经验是如何练成的！
向禁区宣战27：彩蛋大世界（四）
向禁区宣战28，29（2集连播）：非凡的旅行 vs 壮美不凡
向禁区宣战30：不羁的旅者



（上左图）入侵无尽之海
（上中图）无尽之海里的大片土地贴图
（上右图）无尽之海中的贴图错误
（下左图）幽暗城同样没屋顶
（下右图）俯瞰祖尔法拉克



三國志12

■策划 本刊编辑部 ■执笔 蓝星

在去年的东京电玩展上，《三国志12》初亮相就立即吸引了粉丝们的关注，希望得到更多的游戏信息。不过，光荣是家很有趣的公司，坚决奉行着“不到火候不揭锅”的策略，真是让人着急。按之前《信长之野望——天道》推出前的宣传方式来看，光荣会在《三国志12》正式推出前分几个批次爆料，而就在2011年11月30日，光荣终于开始放出料了，我们看看从这次的官方资料里都能看出些什么。

剧本和地图

此次官方资料中的大地图（图1）显示的时间是207年9月，正是刘备蜗居新野之时，接下来是他以三顾之诚请得诸葛亮出山，然后是曹操南征，再后是赤壁之战，这个剧本基本上在历代“三国志”游戏中都有，在《三国志11》中便是如此（207年9月三顾茅庐），看来在《三国志12》里也不会例外。而且对比一下11代和12代的势力分布图，会发现势力数及势力分布都基本一致，北边的曹操占16城，南边的孙权5城、刘表3城、刘备1城，荆南四郡也是各有其主，西边依次是马腾、张鲁、刘璋，东北还有家姓公孙的。

由此大致可以推断，《三国志12》中的剧本设定，应该不会有什么“出格”之处，估计就是比前代略有增加吧（当然，威力加强版再加新剧本什么的也是惯例）。

不过莫急，你再仔细看下这个大地图，一共有40座城，而在《三国志11》中总共是42座城的（图2）。比对一下，发现少的两座城应该是天水和云南，这两座城在三国时算不得什么重要所在，40城也好42城也罢，其实没大区别。不过光荣去掉两座城，不知意欲何为，至少目前的资料无法对此作出解释。

战斗系统

战斗系统是本次光荣爆料的主要内容，而且较前作更改甚大。《三国志11》的战斗是在大地图上直接进行的，并且是回合制，而从目前公布的《三国志12》截图（图3）来看，战斗是切入到小地图中进行的，而且至少是半即时制的。估计是每个城池都有特定的小战场地图，地形各不相同，有城、砦、桥等等设施。这个战争系统并非创新，同时玩“野望”和“三国志”系列的玩家肯定有眼熟的感觉，是的，“野望11”就使用的是与之高度相似的战斗系统。

就目前的资料，细节部分还无法逐一确认，但至少采用半即时制大概是不会错的。战斗要不要改成即时制，估计是光荣非常纠结的问题，玩家对此也众说纷纭。就我看来，AI方面本非光荣强项，即时制对AI要求又比较高，而且即时制









1.《三国志12》中的势力分布图
2.《三国志11》中207年剧本的势力分布图
3.战争界面，小战场地图层次感不错
4.攻城界面

在“三国志”这类游戏中也显不出什么优势，有些费力不讨好的感觉。

顺便说一句，在截图上（图4）可以明显地看出将领的战斗类特技——孙权是全军防护、周瑜是神火计，老当益壮的这个估计是黄盖……关于人物技能的设定，后文有专门章节，这里不再多说。

角色形象

实际上，我们这次见到的十数张角色造型图，并非来自光荣的官方网站，而是光荣公司参加在日本神户举行的第五届“三国志祭”的“武将画展”时的展示（图5）。这个“三国志祭”，大家可以简单理解为三国主题的庙会，而此次画展据说展出了50名武将图，惜乎不能完全看到。

“所有角色重新绘制”，似乎是个不错的宣传词，不过我不认为光荣会以此作为宣传点，充其量是玩家的期待罢了。而且这话还要看你怎么理解，颠覆形象的改变是重新绘制，多描上一两笔也算重新绘制。仅从目前放出的图片来看，就算是只有小头像的战场图，也大致能判断出哪个是哪个，所以颠覆形象的重绘，至少不是“大面积”存在的。

而且在我看来，“三国志”系列主要角色的形象，很多已相当深入人心了，没有必要做大的调整。部分重要角色重绘一下，增加下玩家的新鲜感，也就算达到目的。我认为在人物肖像上，光荣真要去做的相对比较困难的工作有两个，一是脸谱随年龄的变化，二是次等重要角色的形象刻画。

角色脸谱随年龄变化而变化，这在《三国志11》中已经有了，当然只有一小部分极重要角色是这样的，我统计了一下，大概是25人左右。角色脸谱随年龄变化而变化是不是有必要呢？我觉得有。大家可以看看已经公布的12代人物形象（图6），其中司马懿、诸葛亮、周瑜这3位，其实他们的年龄差不多（周瑜生于175年，司马懿179年，诸葛亮181年），但照角色形象来看，倒像是祖孙三代了。虽然说这也不怎么影响游戏，不过既然11代已经开始做这种改变了，12代没有理由再倒退回去吧？

那么《三国志12》中角色脸谱会随年龄变化而变化吗？我认为会的。那位会问，你这么说有证据吗？还是随便猜的？目前12代的人物形象图放出的不多，很难找到直接的证据证明我的观点，不过，袁术的形象（图7）设定在一定意义上泄露了天机。袁术，正史中出生年不详，死在公元199年，按《三国志11》的设定，袁术生于公元155年，大致上差不多。一般意义上，“三国志”系列最早的剧本是184年的黄巾起义，此剧本中袁术已经登场。大家可以看看袁术的新形象，是手持玉玺的皇帝打扮，出现在184年剧本作为汉臣的袁术不可能是这样子的，这个形象一定是公元197年或之后剧本中的袁术（袁术称帝在197年，死于199年）。通俗地说呢，就是在《三国志12》中袁术换过头像，而以袁术在“三国志”系列中的地位，他不可能被做成特例，这也就证明了应该有不止25个角色会换头像（以人物的重要性而言，袁术排不进前25）。如果你说袁术这个皇帝造型只是张宣传画，不会出现在游戏中，那这一段就当我没说吧……

关于次等重要角色的形象刻画，其实我们很难量化地去形容什么叫“次等重要角色”。大约首先他们还算重要，其次是他们不是非常重要，像吕旷、吕翔这样的，画成什么样也没人关心吧。不过前文已经说过，“三国志”系列主要角色的形象，大多已经固定了，人物形象刻画方面发挥空间比较大的正是这些次等重要角色。比如说袁术这个皇帝造型算得上是一个亮点，不止是这身行头，就这神态表情，也颇能反映人物的性格特点。说这么多，是因为我们期待《三国志12》中能有更多让人眼前一亮的人物形象。

5.光荣参加“三国志祭”画展的宣传海报
6.《三国志12》官方网站上的宣传画
7.袁术的原画












8.城中训练士兵的选项界面
9.高统率力且具有“兵心”“练兵”技能的周瑜，是训练士兵的好人选
10.建业城中内政界面
11.在《三国志11》中，双方混战一场，不论谁输谁赢，城外的农田啥的必定倒霉

人物技能

人物技能的设定是整个游戏的核心设定，因为整个游戏的军事、内政、外交体系，全都是围绕这个设定运转的。本次公布的截图，并没有专门针对人物技能设定的，只能从其它类别的图片中去寻找蛛丝马迹了。

在《三国志11》中，每个武将最多只有一个特技，而且是策略、内政、外交类杂和在一起不分的，这种设定方式让很多强人无法发挥在各方面的综合实力，不知道大家还记不记得《三国志Ⅳ》？好几十技能诸葛亮差不多全会，那优越感……因此在《三国志11》中，虽然某些顶级智将拥有的战场谋略类特技强到逆天，但总体来说战场上还是兵科属性高，高武力的将领更有优势，那么在《三国志12》中，在战场上智力和武力的表现哪方会更强势呢？我大胆地揣测一下，智力（谋略）的作用可能会增强。首先看司马、诸葛、周郎这张（前页图6）3人合影，当然，这只是宣传画，不过以此为宣传画，可能正反映出“谋士”在《三国志12》中的地位会得到加强。我们再看这张内政图（图10），城里一共只有12个可修建功能建筑的点儿，有两个技法所、两个秘策所和一个计略府，虽然目前还不知具体是做什么用的，似乎也不会都和战场谋略有关，能说明一定问题。从另一个角度来说，风水轮流转嘛，12代当然应该显得和11代有较大差别才好。

再来猜测一下《三国志12》人物技能的设定，应该不是最多只有一个特技这种模式了。大家看看练兵这张图，排在第一位的周瑜，统率97且拥有“练兵”和“兵心”两项技能（图8），由此可以推知，训练士兵的效果取决于参与练兵的将领的统率值，是否拥有与练兵相关的两项技能也会影响练兵的效果（图9）。而且强如周瑜者，也不可能只有“练兵”和“兵心”两项技能。

同样是这张图，可以看出——市场（商业）相关的技能是“商才”“名士”，农园（农业）相关的技能是“耕作”“名士”，计略府相关的技能是“军师”“鬼谋”，所以我推测，最有可能的人物技能设定方式是将技能分成军师、内政、外交等几个体系，同时还配合有人物称号之类的设定（上文提到的“名士”“军师”更像是称号而非技能的名称）。如果是这样的话，技能体系应该很庞大，技能数目众多，强将的优势应该可以更好地显示出来。

内政体系

还是这张内政图（图10），一目了然，所有功能设施都建到城里了，这让我很满意。在《三国志11》中，我最烦的不是电脑来打我，而是电脑离得远远的拆我的农田、兵舍什么的（图11，11代的功能设施都建在城外，有些还离城颇远……）。在“三国志”这类游戏中，资源战法对电脑的作用微乎其微，但电脑反过来用这个对付玩家，却很让人头疼。

图中的城是建业，在三国时期算是比较大的城，有12个可修建功能建筑的地点，估计其它城不会都是12个的，毕竟城有大小之分。城中的农园和市场都只有一处，看来农业和商业的繁荣程度，大概又回归到用数字来表示的模式了。

PC

亚瑟王Ⅱ——角色扮演战争游戏

■King Arthur II - The Role-playing Wargame■策略■NeocoreGames■Paradox Interactive■2012年1月10日■江苏 防弹手柄



空地一体化的攻势掀起亚瑟王时代的“全面战争”



用全怪兽打法，进行一场“魔兽争霸”



重新制作的兵牌栏显得相当精致



任务简报与“全面战争”系列几乎相同

《亚瑟王Ⅱ》的故事与历史传说有很大不同：亚瑟王在统一整个不列颠利亚后遭到刺杀

行凶者用一支魔法匕首将这位万民敬仰的领袖变成了一具尚有呼吸和心跳的“植物人”。位于南方的女巫王后（Witch Queen）趁机召唤出来自地狱的怪兽，战乱中平定的王国再度陷入战火。

作为一款“全面战争”系列的克隆游戏，《亚瑟王Ⅱ》依然由回合制战略界面与实时战场这两个部分组成。在战略部分，本作将强化圆桌会议的功能。制作组在试玩版中演示了这样的场面：玩家使用刺杀手段铲除了一块领地上的贵族首脑，扶持其野心勃勃的儿子上位，再将这桩罪行在骑士圆桌会议上揭发，从而在投票表决后发动讨伐。当然，干这种事会影响到自身的“形象”。本作的道德系统进行了很大的强化，你所做出的每一个选择都会影响到正义和邪恶值的增长，在累计到一定程度后，就能在善与恶所对应的路线上解锁新的魔法和特色兵种。

在战术界面中，我们看到了以飞龙为代表的“空军”，以及以巨人为代表的“地面重装甲部队”的乱入。前者可以无视地形，在整个战线上空实施快速机动，用火球对地面目标实施“轰炸”，除了在冲到地面上时有机会让饱受欺凌小兵们砍上两刀外，肉搏型单位根本无法伤得它们半根汗毛，必须依靠地面上的长程兵种和武器（如弓箭）才能有效地完成防空的重任。与“空军”相比，巨人几乎就是一种软硬不吃的无解大型单位，任何兵种都无法正面与之对抗。不过如果玩家能适时释放减速魔法，在关键位置上布置好强力肉搏兵种，并能得到弓箭手掩护，那么在战场上击倒这些大块头并非完全不可能。

战术系统中，与前作相比最大不同在于魔法：双方的魔法盾一共分为4级，在使用进攻魔法时，只有其威力比对方护盾当前防御力更强时才会起效果，否则只能白白耗费自己的魔法值。在战斗打响后，双方魔法盾的防护力就在不停减少，补充的唯一方法是占领地图上的战略点，这样不仅可以给自己的护盾充能，还能获得额外的奖励。在一方使用“核弹级”范围杀伤魔法时，给另一方的警告时间将会更长，因此即便你的魔法盾已经无力支撑，也可以从容地进行回避。

PC/PSN/XBLA

歌谭冒名英雄

■Gotham City Impostors■FPS■Monolith Productions■Warner Bros. Interactive Entertainment■2012年1月10日■湖北Morgana

从胖小丑到裙装猫女，都是活跃在歌谭市的“冒名英雄”

来自美国华盛顿州的Monolith Productions是个技术与创意兼具的实力型开发团队

他们自主开发的Lithtech引擎应用于多个游戏，擅长制作FPS类型游戏，“无人永生”和“极度恐慌”系列都有着相当高的评价，但自从交出“极度恐慌”的开发权后一直没有大动作。《歌谭冒名英雄》是Monolith与Warner Bros.合作的一款FPS新作，采用的是美漫“蝙蝠侠”的设定，着重于网络联机对战。

从表面上看，本作仍是一款传统风格FPS，画风写实，人物建模饱满，环境细节丰富，原著中的漫画角色也以写实风格表现出来，但是等等……这次和恐怖其实一点关系也没有，网游式的系统架构、色彩鲜艳可以自定义的着装给人一种写实中稍带卡通的感觉，游戏玩起来更是十足搞笑，这从官方预告片里就能明显看出。

在游戏的开始，玩家可自定义自己的角色，如体形、服装、纹身乃至嗓音等。进入游戏后玩家会被分成两大势力，即“蝙蝠侠”一方和其劲敌“小丑”（The Joker）一方，在歌谭市的各个地区展开激烈的对抗。游戏包括多种流行的对战模式，但主要还是类似于“军团要塞”那样的夺旗模式，强调玩家之间的协调合作，支持最多12人对战。游戏中的武器和装备非常丰富，每名玩家不论你是“蝙蝠侠”还是“小丑”，都可携带主副两种类型的武器，它们在原版漫画里可是没见过——主要武器有机关枪、狙击枪、散弹枪等，还可使用匕首、斧头等近战武器，副武器包括各种各样的小器具，比如抓钩枪、轮式旱冰鞋和滑翔装等，都可以在实战中派上用场。比如抓钩枪能够让玩家在高层建筑之中快速移动，抢得先机。游戏中还提供各种火爆的重型武器，如PVC火箭筒，搞怪的手榴弹、榴弹炮等。

游戏中并没有职业、技能的设定，玩家在升级途中可使用所有解锁物品，可随意更换各种装备。如果你想使用蝙蝠侠的独有装备、使用火箭筒，或想要敏捷的身手，都没问题，满足一定的条件你可以把它们全部整合在一起。总之，歌谭市与DC漫画里的名角色只是个外皮——他们是名副其实的“冒名英雄”，骨子里本作是个快节奏、轻松幽默的团队对抗型游戏。


蝙蝠侠一方阵营的装扮，这……我们还能说什么


画面现实，风格怪诞


新奇火爆的武器有的来自漫画，有的纯属瞎编

PC/PSN

石油战争

■OillRush■策略■Unigine Corp■数字发行■2012年1月■江苏 防弹手柄



除了少数进攻任务，绝大多数情况下玩家无法自由支配作战单位的行动

在《石油战争》这款策略游戏小品中，玩家的目标只有一个：霸占一片海域的全部采油点，消灭一切来犯之敌

这家俄罗斯制作组的思维颇为有趣。虽然它的玩法属于塔防，但与传统RTS游戏相比，《石油战争》有完整的“采集—建造—攻击”游戏模式，甚至还有完整的科技树，但它的确又是款如假包换的塔防游戏。

每次布设好一座油井后，周围就会出现4个扩展设施，玩家可以在上面建造工厂、炮台，以及用于增加产油量的经济建筑。无论是扩充采油设施还是建造作战单位，你只需要支付一种资源，也就是钻井从海底采集到的石油。控制的油井越多，同等时间下累积到的资源和可以产出的单位也就越多。你也许要问，游戏中后期岂不是可以全选单位，然后打过去就胜利结束了吗？其实不然。

之所以对玩家开放训练单位的权限后依然维持塔防玩法，关键在于本作的单位控制方式：它们依附在生产“自己”的钻井平台周围行动，并不能通过鼠标去进行单个的操控。换句话来说，你所建造出的那些护卫艇和武装直升机，均是可以移动的炮台。因此，你的扩张速度越快，就意味着同时遭到多点攻击的可能性越大。在一个平台沦陷的情况下，你可以从目前的军力中抽调一定的百分比进行反击。但倘若战斗迟迟不能胜利，或特遣部队全军覆没的话，那么整个防御体系也会受到严重的影响。

PC

维多利亚II——分裂

■Victoria II: A House Divided■策略■Paradox Interactive■Paradox Interactive■2012年1月24日■江苏 防弹手柄

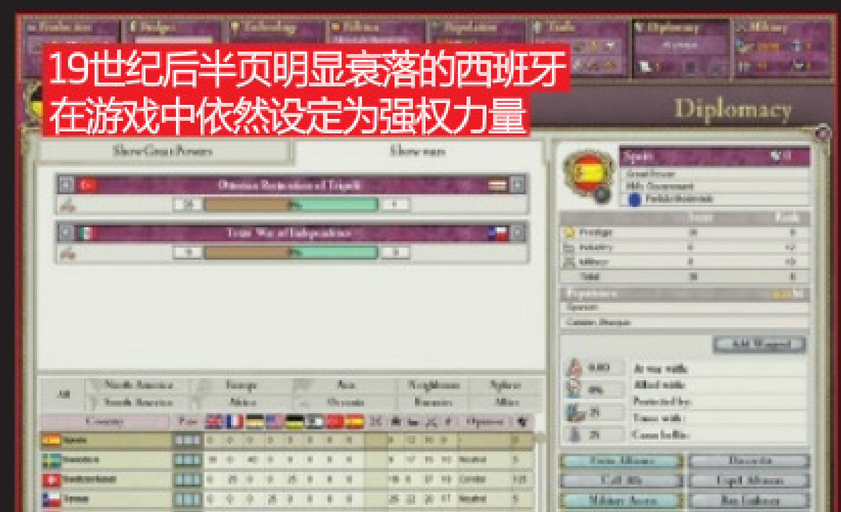


南军名将罗伯特·李统帅大军，面对一支没有指挥官的北军小分队

策略游戏《维多利亚II》的资料片《分裂》加入了美国南北战争的战役，还会在游戏系统方面进行更多的细化

本作允许玩家对外国的军备、商业、制造、资源开采、基础设施等重要领域进行投资，从而在“大棒”（军事）以外，又拥有了通过“胡萝卜”（经济）来增强对别国影响力和控制力的途径。对于必须依赖大国生存的小国和亚非拉地区的半殖民地国家而言，就必须以自己的主权为代价，来换取自身发展所需要资金和技术。除了欧美主要强国外，Paradox在资料片中在对远东局势的再现上也不遗余力。在名义统一的清王朝里，北洋派系、清廷、革命党和殖民势力都可成为扮演对象。

在资料片中发动一场战争的难度将要更大，除了厉兵秣马外，还需要利用或制造一个合适的开战理由（就像1898年美国借“缅因”号在哈瓦那港爆炸事件发动美西战争那样），还要利用新闻界进行煽动性宣传，否则就会导致整个国家的离心离德，让自己成为穷兵黩武的民贼。而在发动针对“未开化”国家的战争或遭到侵略时，就无需动用“笔杆子”子的力量，为战争机器的全面启动进行热身了。



19世纪后半页明显衰落的西班牙在游戏中依然设定为强权力量

PC/PS3/X360

暴力辛迪加

■Syndicate■射击■Starbreeze Studios■Electronic Arts■2012年2月21日■北京 红黑军团



对这个射击游戏来说，4人小队的合作模式能赢回老玩家的心吗？

这是个对老玩家来说喜忧参半的消息：喜的是他们所挚爱《暴力辛迪加》终于重见天日

忧的是游戏类型从“牛蛙”手下的即时战略类变成了第一人称射击。这么做也可以理解，毕竟现在是2012年，只要游戏品质能保证，相信新老玩家都会买账。

《暴力辛迪加》的原作背景我们在上次前瞻中已介绍过，不再赘述。由于新作由Starbreeze Studios制作，自然也会带有“Starbreeze制造”的影子，即经过精心制作的游戏场景、大比重的战斗以及苛求到可怕的配音效果。从表面上看，这将是一款合格的FPS，但是否会是一款合格的“暴力辛迪加”新作呢？

在最近的访谈中，Starbreeze特别强调，本作将是原作在精神上的延续，无论是在技术上，还是故事上，本作都试图抓住原作的精髓——游戏中的武器和科技都遵循于原作的设定，建筑物也是原作的3D重制版。虽然时过境迁，他们仍希望老玩家在进入游戏时会获得一种似曾相识的感觉。本作合作模式的主要方式是4人小队合作对抗，某种程度上也和原作的RTS有些类似（原作中玩家所指挥的小队也是4人）。在游戏开始，角色都是1级，玩家的目标就是组成小队袭击敌方总部，获取计划图。这些计划图可用来开启新的武器、升级、发展新能力以及扩张己方势力等，让自己的角色逐渐成长，也使得本作带有RPG色彩——这年头也很常见不是。

各种特殊能力是游戏的玩点所在。除了上次我们介绍的，新公布的还包括“劝说”技能，可让目标敌人的枪支瞄准自己人，还可以劝说他们自杀，看他们是如何爆掉自己的脑袋或将手榴弹扔进自己的裤兜里也是件十分惬意的事。而在合作游戏时，治愈和复活能力就显得尤其重要，是持久型战斗的强力后盾。

在最近的武器预告片中，曝光了更多基于未来科技和黑客能力的新型武器。例如利用玩家头脑里的DART 6生物芯片，玩家可以透视场景，看到隐蔽物后面的敌人，然后利用可折射的子弹轰爆他们。总之，《暴力辛迪加》虽然无可挽回地变成了FPS，却仍旧保留了原作的部分特色，特别是战斗中的武器运用和策略选择仍旧具有技巧，这也是为什么制作组一直强调本作是一款“战术射击”游戏的原因。



繁多的武器迅速切换带来不同玩法



突然遭遇时的重武器压制完美控场



可以反弹的子弹是用来对付蹲坑党的

PC/PS3/X360

终极刺客——宽恕

■Hitman: Absolution■动作■IO Interactive■Square Enix■2012年■上海死星战将

目标似乎是Diana Burnwood，两个曾相互信任的人之间发生了什么？

最新预告片暗示了Diana的悲惨结局

图书馆是演示的主要场景，书架是很好的行动掩护

身着警服的47潜行至屋顶

一脸苦大仇深、行事犀利冷血的光头酷哥——代号47（Agent 47）大概是世界上最会躲藏自己的人

因为种种原因，我们有将近5年不知道他的行踪了。代号47的绝对幕后操纵者IO Interactive早在2007年就打算让他重返江湖，怎奈好事多磨，直至2009年发行商Eidos Interactive（现在是Square Enix了）才敲定这个项目，至于“Absolution”的商标注册更是拖到今年4月方姗姗来迟。光阴流逝，47大叔是否还锋芒依旧呢？

有关本作的剧情细节尚不清楚，IO仅是含糊地表示，故事将承接上一部作品《血钱》（Blood Money），讲述47被那些他所相信的人背叛，成为警察的捕猎对象，他发现自己已身处黑暗的阴谋中心，得靠自己的力量去杀出通往真相的血路。

或许官方的首个CG预告片能提供一些线索：47杀入一栋戒备森严的府邸，最后的目标竟是Diana Burnwood——她是系列作品里47所有任务的发布者与情报提供者，一个双重间谍，她在《血钱》中巧妙伪造了47的死亡假象，47完成最终使命后正式与组织脱离了联系，难道Diana也免不了残酷的一死？这方面还没有明确透露。游戏的主设计师Hakan Abrak表示，本作不想如前几代那样程序化，由Diana提供任务、47去完成，《宽恕》将首度聚焦47的个人故事。本作的核心背景舞台是美国，且大部分情节将发生在芝加哥。

E3展上IO有一个试玩Demo，不久前公布了完整视频。试玩一开始，47撞破一个破败的图书馆的窗户，跳了进来，片刻后图书馆的大门就被大群警察推开——显然，47是被这帮家伙一路追赶到这儿的。很快，分头行动的警察们四散开来，打着手电严密搜捕，47必须小心才能全身而退。需要指出，47并非一个人在战斗，本作首次引入了类似《细胞分裂——定罪》的掩体系统，它使47能隐藏自己，或在与敌正面冲突时躲避火力并伺机反击；其次，47的身手也提升到新高度，腾挪跳跃都不在话下；“本能”（Instinct）系统则令47如虎添翼，它类似《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》里的“侦探”模式，激活后玩家具备透视能力，敌人、交互对象（像是可攀爬平台的边缘）的轮廓均醒目地高







亮标识出来，最神奇的是你还能看到敌人的活动路线，据此制定策略，而不必像以往那样躲在暗处观察半天还不得要领。

47仍要前行，杀人手法也很多样——用电线勒死，或把一尊石膏像敲在敌人脑门上

我们还看到这样一幕：在偶然与一名警察打照面、周围却无“掩”可据时，47像“刺客信条”里的主角那样，紧急抓住一个高台边缘攀了上去，从而化解了危机——很有警匪动作片的范儿！

就这样一路有惊无险的，47成功地夺取了一把手枪。然后他用枪挟持了一名警察作为人质，安然无恙地走上通向楼顶的楼梯，随即就扭断了“肉盾”的脖子，并在警察愤怒的射击中狂奔冲向楼顶的出口。途中47还掏枪打掉一盏天花板吊灯，让追赶的警察不得不延缓脚步。

撞开楼顶出口的门，外面一架警用直升机已恭候多时。借助探照灯光指示，直升机冲主角猛烈开火，逼得他连连闪避。紧接着游戏切入一段脚本动画：在激昂音乐的伴奏下，47紧急跳到与图书馆毗邻的一栋建筑物的楼顶，然后就势躲进发电机室里——与前几作不同，《宽恕》引入了脚本事件，用电影戏剧效果突出气场。

此时，巡警奉命走进发电机室察看，47从后面将他放倒，换上警服……果然，直升机驾驶员未经盘问便将47放行，他大摇大摆闯入顶层阁楼，搞笑的一幕上演：原来那是一伙嬉皮士享受“腾云驾雾”快感的私人俱乐部，见到“警察”出现差点吓个半死，一个瘾君子甚至神色慌张地将大麻冲进了马桶。与此同时警察对整个楼群发起全面搜查，与47更是数次面对面邂逅，但都被47的伪装+演技骗过，任由47从容消失在火车站嘈杂的人流中……

这段流程像极了“细胞分裂”风格，动作戏十足，而作为系列特色的隐藏和策略元素不够明显。制作者表示，尽管游戏明显弱化了慢节奏的隐藏要素，但开放式的玩法并不会改变。如果你选择硬碰硬地杀出一条路，没有问题；如果你想出其不意，游戏也不令你失望。

虽然Diana被杀死了，但47的故事越来越扑朔迷离——在VGA2011颁奖礼上公布的新预告片里曝光了一个新的女性角色，47试图拯救她却没有得手，这背后隐藏着怎样的故事呢？P

PC/PS3/X360

街霸X铁拳

■Street Fighter X Tekken■格斗■CAPCOM■CAPCOM■未定■上海S.I.R


无论你是“街霸”高手，还是忠实“铁板”，都能获得全方位的满足感


强横的平八爷爷自然不能少，只是这表情看起来颇有些无厘头


代表两个会社的格斗英雄，隆与一八，激烈地碰撞出火花！


在交差突袭模式下，队友可一起进入战场展开大混战

随着《超级街头霸王Ⅳ》发售，“街霸”系列从近十年的低潮中走出，重新成为了眼下最流行的对战格斗游戏之一

在不断的版本更迭中，游戏开始越发内涵，可选人物也成倍增涨到令人眼花缭乱的地步。如果要选个对手，那么Namco的“铁拳”系列是可以与之一战的，至少稳稳坐牢数百万销量。可即便如此页几乎没有人会想到，有一天“街霸”的斗士会与“铁拳”里的格斗家在游戏里来上一场真刀真枪的比试，升龙拳与雷神拳碰撞出激情的火花，而这款不可思议的乱战游戏便是《街霸X铁拳》！

在《街霸X铁拳》之前，CAPCOM已经数次与其他发行商合作，让自家的角色参与到乱斗之中。典型如《Marvel对战CAPCOM》《CAPCOM对战SNK》《CAPCOM对战龙之子英雄》等，不胜枚举。其中《Marvel对战CAPCOM》借着欧美玩家对漫画英雄的狂热人气，已出至第三代，且一代比一代疯狂，画面常充斥着波动炮、全屏攻击等骇人必杀，其特色的组队战也让战斗热度升温。而此番《街霸X铁拳》却不似之前的任何一款VS游戏。即便像《CAPCOM对战SNK》这样的作品，SNK系的角色至少还处于2D领域，但“铁拳”乃3D格斗之大家，与“街霸”井水不犯河水，出招和判定均有不同。两者间的合作着实令玩家始料未及。

从一些试玩影像来看，本作基本上还是按照2D格斗的风格来开发的，“铁拳”人物被大幅修改，只是他们的招式依旧凌厉，丝毫不逊以往。比如恶魔仁可以在地面将对手打至空中，再用恶魔光线追击；花郎可以施展类似于百裂脚的绝技，进行豪迈的连续踢击；鲍勃肥满而灵活的身体让人不由得想到了《街头霸王Ⅳ》里的卢法斯。C社这边的阵容也不甘示弱，出自1989年经典动作游戏《快打旋风》中的性感人妖Poison第一次亮相“街霸”，她（他？）擅长使用短鞭，魅惑的动作堪比女人还要女人。

可不要以为《街霸X铁拳》仅是一款增加了人物的《街头霸王Ⅳ》。虽然无法展现出3D格斗特有的空间感，但“铁拳”的招牌“浮空连续技”在本作发扬光大。同时按下重拳脚，耗去两格气，即可让角



“铁拳”的动物角色是特色——面对巨大的灰熊，罗兰多毫无惧色



人气女角色莉莉，是个富家千金，十分擅长使用华丽的踢击



色使出“起动攻击”，将对手打至空中，然后便可任我鱼肉。由于本作采用了与摔角相同的2对2赛制，场上的人物随时可以交替，甚至能够在对手浮空时换人，再次将快要落地的角色打得飘飘荡荡……颇有几分在玩《铁拳TT》的味道呢！

此外，游戏还引入了失传多年的宝石系统。它原本出现了1996年的格斗大作《超级漫画英雄》里

角色可通过吃到宝石来增强自己的各种能力，在战斗中获得优势。此番《街霸X铁拳》将宝石系统更加严谨化，每个人都可以带5颗宝石，但其发动条件却有讲究，如增强攻击力的“豪力之宝石”，便须玩家的角色用普通技连续击中对手。通过不同的宝石组合，就算是相同的角色对战，也会生发出无穷的可能性。

为了加快游戏节奏，本作还借鉴了恶魔战士的固定普通技连段，通过输入弱中强强的顺序，会形成4Hit的简易连段。若再追加“起动攻击”，一套基本连续技就产生了，将格斗游戏的门槛大为降低。新手若想打出华丽连续技，还能使用一招“换人取消”，强制在出招过程中换人，让一些比较困难的接续变得简单。

华丽的超杀也必不可少，本作如《Marvel对战CAPCOM》一样，拥有被称为“交差攻击”的双人技。它不仅是判定强、威力大，由于2对2的缘故，不上场的那位角色可以在后台徐徐恢复，但被“交差攻击”扣去的体力则无法恢复，可以一举拉开差距。同样来自《Marvel对战CAPCOM》，两位角色同时出现在场上一起攻击的“交差突击”也被导入，高手可以一控二，精妙压制对手。

最后要说的是能一发逆转局面的潘多拉系统。发动条件为己方一位角色血红，可以牺牲自己，换取另一位选手大幅强化，但其生命值只在强化时间内有效，到点会输掉整场比赛，可谓孤注一掷，十分刺激。

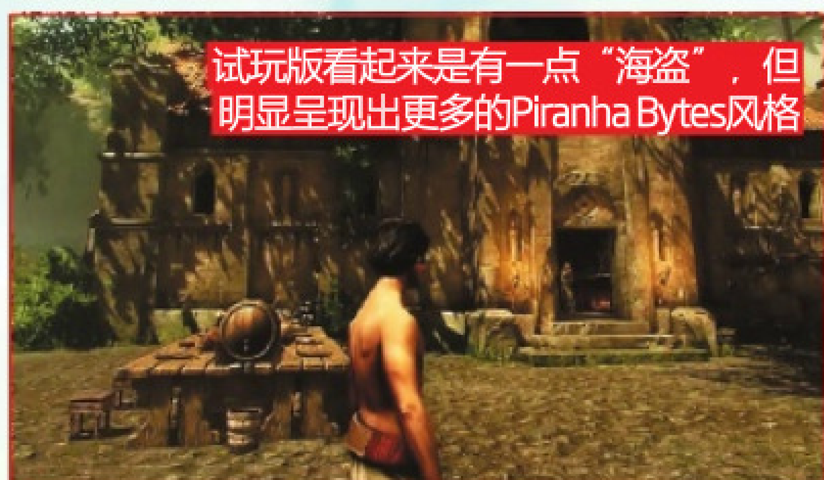
如果让我来形容，那么我要说，《街霸X铁拳》是一款酷到骨子里的对战游戏。无论你是“街霸”高手，还是块忠实“铁板”，甚至是那些不习惯去机厅、爱在家与好友切磋几局的轻度玩家，都能获得全方位的满足感。本作主机版3月6日上市，PC上市时间未定。

PC/PS3/X360

崛起2——黑暗水域

■Risen 2: Dark Waters■角色扮演■Piranha Bytes■Deep Silver■2012年4月24日■湖北Morgana

面对强大的Boss，不仅有魔法辅助，还有强大的火器在远程作用



试玩版看起来是有一点“海盗”，但明显呈现出更多的Piranha Bytes风格



海边常有强力海怪出没哟



说到海盗，怎么能少了女海盗……

和前作一样，《崛起2》也是一款开放式的RPG，背景设在四面环水的的岛国

而与前作不同的是，这是一款风格转变之作。玩家将扮演一名臭名昭著的海盗，使用海盗式的军刀和火枪与现实中的敌人以及超自然的怪物展开战斗，当然，魔法元素也必不可少。这将是一款具有异国风情和热带风貌的海盗题材RPG。

和绝大部分欧美RPG一样，在《崛起2》的游戏世界中探险将是一件充满乐趣的事情。玩家可以在葱郁的丛林中自由漫步，也可以扬帆启航游历各岛，每个岛屿都会有其特定的气候条件和环境设定，能够体验到不同的自然风光。需要注意的是，根据游戏的背景故事，玩家在海上航行时会遇到海怪的袭击，不过在到达一处岛屿后可以建立起快速旅行的传送点，如非必要可以避开海上的危险旅行。

和前作一样，游戏的世界会有着昼夜的变化，夜晚和白天出所没的怪兽也会随之变化；游戏中的NPC都有各自的日常安排，NPC之间甚至还会相互交流。游戏的地图也更为广阔，剧情的走向也不再线性，支线任务也更为复杂。值得注意的是，本作中的战斗系统和对话都有数种选择，每种选择都导致截然不同的发展方向——这是本作相较于前作所作出的最大改进。

Deep Silver近期发布了游戏的试玩版。试玩的场景是海港城镇“卡尔德拉”（Caldera），玩家的首要任务是去拜访岛上的执政官，来到执政官的官邸门前时却被守卫告知，需要穿得正式一点才能进入。这时玩家有两个选择，一是拿出海盗式的作风，直接闯入，杀出一条血路；另外一个选择就是遵从守卫的意见，想办法把自己打扮得整齐点。打扮的方法有很多种，比如帮助镇上的村民完成小任务，或是去军营里偷一件，资金充裕的话就更简单了，直接去裁缝铺买一件即可。见到执政官后，玩家将面临更多的选择。执政官会邀请你加入他的队伍，让你去追捕逃走的奴隶。如果玩家接受这份差事会获得大量金币的奖励，但道德值会降低；反之则会走上一条正义的道路，但较清苦一些。从任务看，仍旧是“哥特”系列的风格没有变，Piranha Bytes的这群德国人会让你继续在纠结中完成世界探索。

PC/PS3/X360

杀戮原型2

■Prototype 2■动作■Radical Entertainment■Activision■2012年4月24日■湖北只爱夏天



面对超越前作的巨大化Boss，James Heller疯狂的触手无处不及

伴随着新主角James Hellen的内心独白，“杀戮原型”的故事进入了第二章

James Heller是一位受过良好训练的军人，在前作的黑光病毒事件中失去了他的家人。Alex Mercer，是释放这场爆发潮的原因，也影响了James。悲惨的遭遇让他的复仇欲火燃烧。他不但要彻底弄清楚敌人背后的计划，还要杀死一切的创造者Alex。这也让本作的剧情走向更为戏剧性——前作中的主角Alex将成为续作中的敌人——至少在游戏开始时是这样。

由于黑光病毒事件的影响，James的超能力也有过之而无不及。不仅有迅捷的空中移动、比Alex更强大的落地冲刺，还有名为“蔓延力量”（The Power of Tendrils）的新技能。这个能力与前作的任何力量都不同，借助此力量James可将自己的身体任意变形，既可与NPC或敌人合体，获得他们的外貌，隐藏自己，也可以将身体延长作为武器使用。James的利爪也锋利无比，能轻易将敌人的肉体撕成碎片，当他握紧拳头时又力大无穷，能将坦克等战斗机器轰至渣。在战斗过程中，玩家可结合敌人类型任意在两种能力间切换，不带丝毫停顿，战斗过程相当流畅。

作为一名猎杀者，James还有类似狩猎的能力。在最新演示画面中，激活此能力时，场景中的万物都会变成血红色，接受James“雷达波”的扫描，此时玩家的目标就会散发出独特的光芒。利用这独特的“雷达”功能，你可以迅速找到任务目标的准确位置。如果你还不能理解这项超能力，那么“刺客信条”里的鹰眼总是见过的吧？处于高处的James甚至可以像“刺客信条”中一样实现高空跃下的猎杀。如果我说制作组抄袭Ezio，不知道有没有人反对……

虽然James是一名具有毁灭力量的角色，但这不是他达成目的的唯一方式。前作里无休止的战斗和雷同的任务方式令人生厌，而这次制作组将给玩家更多选择。你并不需要杀死你所遇见的所有人，也可放他一条生路，甚至尝试去解救他——这是Alex在前作中想要做到却没能做到的。这也赋予了James这名角色更多的人性。而我们更好奇的是，当James与Alex对决时会有怎么样的结果？这有待从更多的制作组爆料中来寻觅线索了。



本作允许玩家自主组合技能，变出多种玩法



雷达扫描之后，要考验眼力了



锁定目标，谁说这不像鹰眼啊

PC

龙与地下城——无冬城

■Dungeons & Dragons: Neverwinter■角色扮演■Cryptic Studios■未定■2012年■湖北SUNNY



北方明珠，曾经美丽富饶的无冬城正饱受摧残



幽静而危险的地下城正在等待冒险者们



正攻击无冬城的亡灵军团



巫妖女王Valindra受到蓝龙的庇护越发猖狂

本作曾是拥有“龙与地下城”规则授权和“无冬”系列版权的Atari公司，全新制作的在线多人角色扮演游戏

开发权交给了曾制作《星际迷航在线》的Cryptic Studios，原预计2011年10月推出，但由于Atari中途撤资，Cryptic Studios被完美世界收购，游戏在制作过程中发生了大规模变更——由原来的联机合作游戏改为现在的开放式免费网络游戏，上市日期也因此又往后顺延了一年。

本作的背景设在动荡时期的无冬城，就如R·A·萨尔瓦多所著的小说《无冬城》的第一部所描述的那样，无冬城的城主刚刚死去，瘟疫和混乱侵蚀着这座曾经华美的城市，城中的人民划分为各个帮派为争夺统治权而互相厮杀。除此以外，无冬城还受到巫妖女王Valindra和其麾下亡灵军团的威胁。此时的无冬城可谓困难重重，玩家的冒险也将于城中的一处旅店中开始。嗯，旅店，很经典吧？制作组声称，本作将是一款注重剧情的MMO-RPG，设计理念类似“龙世纪”和“上古卷轴”这类单机RPG，只不过丰富了在线互动的游戏体验。

在游戏中，玩家可组成5人的冒险小队，如果暂时找不到同伴一起冒险，可以让NPC加入队伍，并操作指挥他们。他们会和玩家一起战斗，死去的话可以复活或是索性换一名NPC队友。这将使那些喜欢独自冒险及战斗（通常称之为“Solo型”）的玩家也可以在游戏中挑战难度较高的团队任务。为了迎合网络游戏模式的需要，本作的战斗不再是传统的回合制，也非可暂停的即时战斗，而是完全的即时战斗。本作基于“龙与地下城”的第四版规则，玩家将有更多的医疗方式以及特殊技能可选择，新增的“行动点数”可运用到战斗技能和其它辅助技能中。

本作的场景包括无冬城主城以及其周围的大片区域，包括著名的无冬森林和在小说中出现过的冒险区域。“无冬之夜”系列中的一些场景也会作为彩蛋出现在本作中。Cryptic Studios透露，《无冬城》游戏在公司被收购时已制作完成，如今改为网游发售，很难保证以上的特色完全被保留下来，而国外玩家对以上变化普遍感到失望，当然游戏最终形态如何尚不得而知，我们还期待更多的爆料。P

PC

权力的游戏

■Game of Thrones■角色扮演■Cyanide■Atlus■2012年■湖北SUNNY



游戏世界涉及维斯特洛大陆的各处，不局限于寒冷的北方

Cyanide制作组上一个改编自George R.R.Martin奇幻小说《冰与火之歌》的游戏遭遇了意料之中的滑铁卢

但他们没有放弃利用这个到手的版权，正式公布了传说中的那款RPG——一个同样名为“权力的游戏”的新作。结合了同名美剧的设定，这是一款流程约为30个小时左右的ARPG，玩家将踏入带有沧桑感的维斯特洛大陆（Westeros，也被称为日落国度，是原著中3块大陆中的一块，它的设定大致基于中世纪的欧洲），加入到7个王国的纷争之中。

Cyanide制作组早在7年前就在原著小说的第一部发表后与Martin叔叔取得了联系，但直到5年后才获得改编权。改编游戏的工作目前已经进行了两年，而且是两个游戏同时进行的——刚刚发售的那个恶评如潮的RTS游戏《权力的游戏——起源》（A Game of Thrones: Genesis）是Cyanide蒙特利尔分部的作品，刚刚宣布的RPG是在法国分部开发的，他们希望能在今年年末让游戏最终上市。

在本作中，玩家将会探索从寒冷的北境到繁荣的君临城等数个原著中的知名区域。冒险途中将会遇到多位原著中的角色，玩家可与之展开互动，并接受相关任务，了解角色的背景故事和维斯特洛的历史，玩家的选择和行为将影响到游戏世界的发展。但故事本身不会与原著小说重合，而是在小说设定下展开的全新故事。制作组认为，只有这样才不会被小说的拥趸们厌烦。为了与Martin原著的叙事结构神似，本作设计了两个主要角色交替进行游戏，每完成一章的故事切换到下一个主角，循环往复，因此这意味着游戏路线是线性的，并没有太大自由度。但制作组宣布，他们会用电影般的叙事为这种选择作出弥补，带给玩家史诗般的游戏体验。

作为ARPG重要的一环，本作独创了一种新颖的战斗系统，制作组称之为“流畅而缓慢的策略战斗引擎”，意即游戏的战斗节奏将沉重而缓慢，敌人的实力很强，并非像同类游戏中一样两三刀就可以结果一个，玩家需要花较长的时间与之展开周旋。最后可能让你感兴趣的是，Cyanide决定忠实反映小说中的某些描写，因此一个M级的ESRB评级在所难免，这算好事还是坏事呢？



守夜人的总司令Jeor Mormont，外号熊老



北境长城，原著中令人却步的苦寒之地



在7个王国的纷争中，你不再是一个局外人

PC

玫瑰战争

■War of the Roses■动作■Fatshark■Paradox Interactive■2012年第二季度■北京 红黑军团



扶植约克公爵还是帮助兰开斯特家族——玫瑰战争的结局取决于你



宛如油画的画风



实际的游戏画面看起来更像"骑马与砍杀"



长弓用来对付攻城的敌军

15世纪，英国贵族利用在百年战争期间建立的私人武装，谋取权力与财富

1455～1485年，以约克公爵理查起兵反对兰开斯特家族为开端，爆发了两大王室间的混战，直到亨利七世建立都铎王朝。兰开斯特家族的族徽为红玫瑰，约克家族的族徽为白玫瑰，这场王族间的混战史称玫瑰战争。Fatshark的同名动作游戏即将背景设定在15世纪的英格兰，玩家需在中世纪最强大的金雀花王朝的两大势力——兰开斯特与约克家族中选择一方效力，协助所属势力争夺王位。本作在公布之初以独特的油画风格吸引了不少玩家的眼球，每一张原画都如同岁月感沉重的油画，古朴而又华丽，烘托出游戏的主题。

本作包括叙事性强的单人战役和多人游戏模式。单人战役将囊括历史上真实存在的著名战役，玩家主要依靠各种冷兵器进行战斗，可使用剑、斧、锤、长弓等中世纪常见的武器。当然，每种武器都有其利弊，以确保战斗系统的平衡性，比如斧类伤害高但攻击速度慢，而长弓则反之。根据武器、特长的不同，本作还有职业的概念，根据武器来划分可成为剑客、弓箭手等。玩家可以同时兼修数个职业，但由于获得的经验值是不变的，所以在修炼中也必须有所取舍，无法样样精通。如主修弓箭手，以各种远程攻击为战斗方式，同时可副修剑客类别下的轻甲精通，使自己在不慎陷入近战中时也不至于不堪一击。

多人游戏强调组队合作的玩法，不同职业的玩家可各施所长，并肩作战。多人游戏模式下玩家获得的经验值会增多，玩家的攻击力也更高，但相应的敌人也会更强，抵御他们的攻击将是一件困难的事。为了鼓励联机作战，在单人战役获得的报酬是可以在多人战斗中使用的，角色也可以靠在多人模式中"练级"持续成长。

本作的战斗场面规模宏大，敌军往往是一拨一拨出现的，从这个意义上说，游戏的玩法其实很像是"三国无双"，玩家需要根据所出现的敌人类型来决定是使用近战还是远程武器，此外在某些段落，还可以像中世纪骑马那样潇洒地马上作战。游戏以第三人称的战斗为主，在某些特殊场景——如在使用远程武器或史诗级Boss战的过程中，会根据需要切换成第一人称视角，增强临场感。P

PC

将军2——全面战争之武士之殇

■Shogun 2: Total War - Fall of the Samurai■策略■Creative Assembly■SEGA■2012年3月■江苏 防弹手柄



在没有开发刺刀科技的情况下，被太刀武士们近身之后的下场可想而知

大批武士在凋零的樱花中朝着加特林机枪阵地进行最后的冲锋，就连敌军的基层军官都不忍看到高贵的武士老爷在弹雨中各种惨死……

这不是电影《最后的武士》的决战场面，而是《将军2——全面战争》的独立资料片《武士之殇》预告视频中的一幕。

1868年1月3日，明治天皇下令废除幕府，德川幕府随即发动叛乱，天皇军与幕府军在京都附近发生激战，这就是导致武士阶层退出历史舞台的戊辰战争。在《武士之殇》中，玩家将在以牧野氏长冈藩为代表的佐幕派，与以岛津氏萨摩番为代表的倒幕派之间做出自己的选择。两大派系间的区别并非像《最后的武士》所描述的西南战争那样，一边是前装线膛枪和加特林机枪武装起来的近代化军队，一边是以精神原子弹作为支撑的武士。历史上幕府的最后一任将军德川庆喜早就从法国获得了大量的军火，日后西南战争的武士派领袖西乡隆盛也相当重视发展火器。这些史实在《武士之殇》中都有体现，无论是革新派还是守旧派，都需要从英、美、法列强那里获取先进的军事科技和装备。

在战略系统方面，铁路将成为本作的最大亮点。开通铁路不仅能加速区域内的经济发展，还能让玩家快速调集军队。敌对一方则可以派遣小股部队破坏铁轨，运输线的瘫痪将导致你的远征军无法获得补给。蒸汽铁甲船的引入，使得海战对整个战略态势的影响更为重要。拥有大舰巨炮优势的一方，可以在战略地图上直接控制舰队攻击沿海城镇以及郊外的经济建筑，甚至能对射程内暴露在野外的敌军部队实施炮击。没有制海权的一方，可以在重要港口修建炮台来增加防御优势，使对方不能肆无忌惮地在自己的要害位置登陆。在面对拥有严密防守的港口时，选择强攻将会启用全新的“港口围攻”战斗，玩家需要用舰队火力来掩护部队登陆。

在这个新旧交替、传统与激进思想交织的年代，各派系的领导人都需要强力人才的辅佐。本作的事务官系统会增加外国老兵（提高新式军队战斗力）、维新志士（倒幕派专有）和新撰组（佐幕派专有），后二者是对垒双方的“目付”（秘密警察），专门负责在自己的领地上铲除异己，在敌对区域实施破坏和煽动。



预告片：加特林机枪阵地，足以击碎任何武士老爷们的梦想与荣耀



看到大批武士老爷的惨死，新军小足轻表示无法接受……



铁甲舰这种高级货，明治早期就能“日产”了！

PC/PSN/XBLA

量子谜题

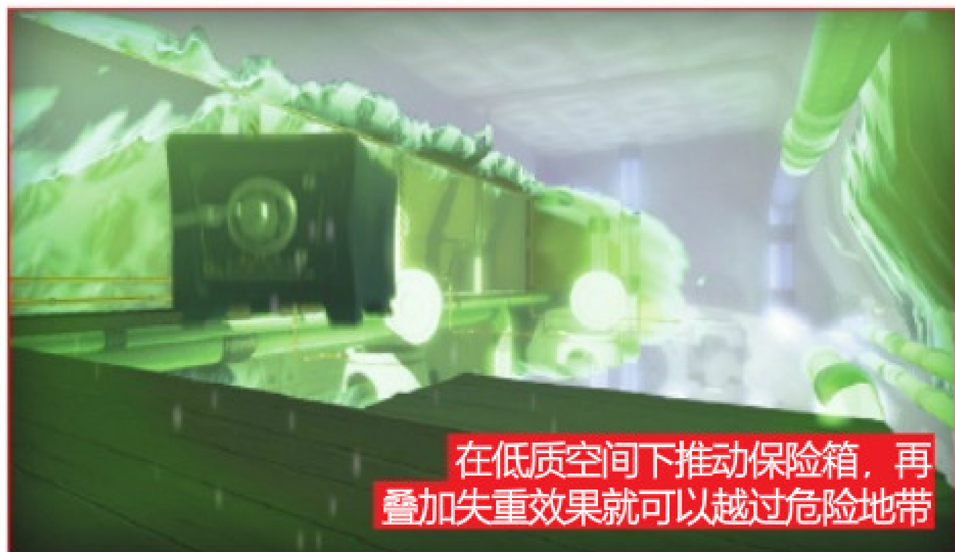
■Quantum Conundrum■冒险■Airtight Games■Square Enix■2012年第一季度■江苏 防弹手柄



SE试水数字发行的这款游戏竟然是疯老头加小正太的组合



量子对撞机上的4个电池插槽对应着IDS的4种功能



在低质空间下推动保险箱，再叠加失重效果就可以越过危险地带



这个"丑八怪"能吃下玩家放进的垃圾，复制出场景中的任何物体

《量子谜题》可以理解成是一款《传送门》的克隆游戏，它确实与后者有某种血缘关系

——两款游戏都有女制作人Kim Swift的参与，游戏方式也是"进入房间—解决谜题—打开大门进入下个房间"的模式。也许是制作人的女性视角不同于阀门厂大叔们的扭曲，本作虽同为科幻题材，却并没有玩家熟悉的惊悚、迷乱氛围，而是使劲卖萌，看上去相当"老少皆宜"。

故事是这样的：12岁的小男孩（主角）去拜访自己的叔叔——热衷各种搞怪科学实验的Fitz Quadwrangle教授。在你到达时，这个总喜欢将自己扮成兔八哥的萌老头正在进行一次关于虫洞的科学实验，结果中途发生爆炸，叔叔被传送到了平行空间，小男孩也被困在堆满实验器材和奇怪发明的大宅中。接下来，你必须开动自己的脑筋来拯救这一对活宝叔侄。

与"传送门"的解谜思路有些不同，本作中要想"芝麻开门"主要依靠对IDS设备的运用——它的全称是Interdimensional Shift Device（超空间转换装置），作用是造成场景中的空间断裂，从而穿越到其他平行空间中的同一场景中实施联动，再通过量子跃迁来对现实空间施加影响。这个深奥的过程更简单点说就是：以小男孩的力气，想要将一只沙发搬走肯定是不可能的，然而进入所有物体的质量都会变得很轻的"蓬松空间"（fluffy dimension，视觉特点为场景全部高亮化），就可以像拿起一只玩具熊那样轻松移动它了，甚至连保险箱这样的大家伙也不在话下！当你切回现实世界，就会看到目标物体的位置已经发生了变化。IDS还可以帮你进入反重力、慢速（时间流逝速度为现实的1/20）的平行空间。前者能让物体漂浮，你还可以在丢出某个物体后启动反重力，使它以直线匀速方式飞行下去；后者除了让主角在高速运转的机器中"火中取栗"外，还能延长物体的滞空时间，在通过一些激光网机关时非常有用。

本作的核心不是使用IDS的单个功能，精髓是组合。如果你想达到一个很高的位置，手头却只有一只保险箱，那么就可以通过蓬松（降低质量）、失重（让箱子"浮"起来）、慢速（让小男孩能有时间爬上去），将这个铁疙瘩变成一架电梯，从而达到房间中的新位置……

PC/PSN/XBLA

兽人与人类

■Of Orcs and Men■角色扮演■Cyanide■Focus Home Interactive■2012年第二季度■湖北SUNNY


扮演正义的哥布林干掉人类？我……表示摊手……

在数十年的游戏史上，人类作为正义和智慧的化身不知道杀掉了多少兽人

现在兽人决定把这一起都找回来。《兽人与人类》是一款全新风格的角色扮演游戏，游戏背景是一个奇幻世界，在这个里，占统治地位的人类凶狠残暴，对兽人和精灵的生存造成了很大的压力。精灵被大规模地迫害和屠杀，兽人不是在与人类的斗争中战死就是被捕，成为人类的奴隶。为了摆脱人类的残暴统治，兽人和精灵决定联合起来，深入人类王国内部，展开血的较量。

于是，玩家在本作中扮演的角色也绝对反传统——一名相貌丑陋，只会使用蛮力的兽人战士，而在冒险途中加入你的队伍的战友更有趣——一个比主角更绿、更丑的小哥布林，他使用的巫术以及潜行技巧对主角的战斗能力是绝佳的补充。这两人站一起就是一对活宝，游戏还没开始，你就已经笑了。而你的敌人，则是你在同类游戏中常要扮演的那些角色——人类的巫师、战士和刺客等。显然，制作组想带给玩家一种颠覆性的体验，至于是不是真的那么有趣，那就等游戏发售后才能知晓了。P


人类都是坏蛋，干掉人类！

PC

黑暗之眼——恶魔标识

■The Dark Eye: Demonicon■角色扮演■Noumena Productions■Kalypso■2012年■湖北Morgana


本作更换开发组后，世界和主角设定都发生了巨变

本作是基于德国人开发的桌面游戏“黑暗之眼”设定的一款动作角色扮演游戏

故事发生在有着田园风格却危机四伏的奇幻世界Aventuria。本作强调史诗般的世界观、电影般的叙事方式以及临场感强烈的战斗。

游戏的主角Cairon是一名黑暗英雄，曾经遭受过的惨痛经历让他的内心更为强大。同时，Cairon也是一名经验丰富的战士，从小就向父亲学习武艺，精通剑术，且身手敏捷，战斗风格快而稳。制作组声称，游戏的战斗系统将严格依照“黑暗之眼”规则，游戏的视角则可以随意收放，玩家可以从各个角度观察战场。

“龙歌”风格的城市是游戏进行的核心区域。玩家可在此与NPC互动、接受任务、买卖装备、学习开锁等各种技能。起初，城市就如前文所述的那样，洋溢着悠闲惬意的田园风格，随着游戏的进行会根据玩家的选择发生本质的改变。比如选择善良路线，城市将会变得生机勃勃，一片宁静祥和的景象；如果选择邪恶路线，则会变成一座罪恶滋生的混乱之城，气氛会变得阴暗而颓废。市民对玩家的态度也会随之而改变。

制作组说本作的不少元素借鉴了“猎魔人”系列的设定，在“龙歌”系列的开发商转型开发网络游戏后，我们似乎看到“黑暗之眼”设定算是有了一个接班人，但本作的战斗方式是即时制的，与“龙歌”迥异，肯定会让喜欢这个系列的玩家感到些许失望。P



节奏怪盗R 与拿破仑的遗产

■Rhythm Thief & The Emperor's Treasure■冒险■SEGA■SEGA■3DS■2012年1月15日■美版

本作是一款全新类型的节奏冒险游戏，背景设在法国巴黎，玩家将扮演怪盗R，带着自己的爱犬“干酪火锅”一起，在罗浮宫、巴黎圣母院等博物馆内盗取各种艺术品。TGS的试玩版已经展现了本作的高素质。主角的形象饱满生动，而整个游戏中充满巴黎风味的气氛更是令人陶醉。动作要素和节奏要素会穿插在玩家潜入和逃亡的剧情过程当中，结合按键和摇动3DS主机可从危机当中脱身，遇到大型敌人的时候还需要按键连击。

在冒险中，你可以点击下屏来进行对话和探索，上屏显示地图，按十字键或摇杆来移动。点击下屏出现的声音符号可以录音，这些录音可以用来解决各种谜题。比如卢浮宫的声音感应门，除了警备员的声音以外，其他人的声音是无法开启机关的。当你在馆内发现一名熟睡的警备员后，用录音功能将他打呼噜的声音录下来，再去适合的地点播放才能打开正确的声控门。在节奏模式中，为了不被警卫发现，你还需要掌握节奏藏到掩体后面去，或抓住时机躲避攻击等等。


你的目的是扮演怪盗R盗取各种艺术品



配合节拍的指示，可与敌方NPC展开旋律战斗



英雄幻想曲

■Heroes Phantasia■角色扮演■Witchcraft■NBGI■PSP■2012年1月19日■日版

本作是NBGI集合了1990年到2000年的动画名作背景制作的一款大杂烩式的RPG，玩家将在游戏中见到很多耳熟能详的角色。比如《KERORO军曹》中的Keroro军曹、《魔法战士李维》中的米蕾儿和《秀逗魔导士》中的加梅莉亚等。在游戏中，玩家会不断穿梭于两个不同的世界，其一是以日本为中心的现实世界，另一个则是面临灭亡的亚托罗亚斯界。

本作的战斗采用敌我双方互相交换顺序行动的回合制系统，主角的队伍由4名人组成，每名角色分别对应PSP上的各个功能按键，在切换队员的情况下让全员参加连携攻击可以增加必杀率，对敌人造成更大伤害。战斗需要消费AP来进行各种动作，如何有效分配AP和安排阵形是胜利的关键。在一个回合中，只要画面右上方显示的AP点数还有剩余，就可以自由行动。在战斗中，如果主角的HP下降到0，就会因为丧失战意而无法行动。处于这种状态时，HP会随着回合经过而渐渐恢复。HP恢复到50%以上，就可以让角色复活。而等到100%复活会发动“英雄模式”。此时角色无敌，可以轻松地干掉敌人。



玩家将在游戏中见到很多耳熟能详的角色



本作采用的回合制战斗系统颇为考验技巧



机动战士高达 木马的轨迹

■Mobile Suit Gundam Mokuba no Kiseki■策略■NBGI■NBGI■PSP■2012年1月26日■日版

本作是以“初代高达”为题材制作的即时战略游戏。玩家将扮演白色基地舰长布莱德·诺亚，在著名的一年战争中辗转各个战场，指挥战斗并取得胜利。战场模式是本作的基本模式。玩家需要对整个战场做出调度和指挥——战场上的角色都是AI控制，玩家需要通过下达正确的指令，指挥他们战斗并取得胜利。战场上占据有利位置的一方要比较轻松，所以事前搜索敌人行踪让部队早些占领有利位置非常重要。与强敌对战时，可以命令在周围散布米诺夫斯基粒子，确保机动部队的安全。敌人有时候会将自己隐藏起来，采取奇袭战术。为了避免这种被动的情况发生，移动前先搜索区域就变得至关重要了。

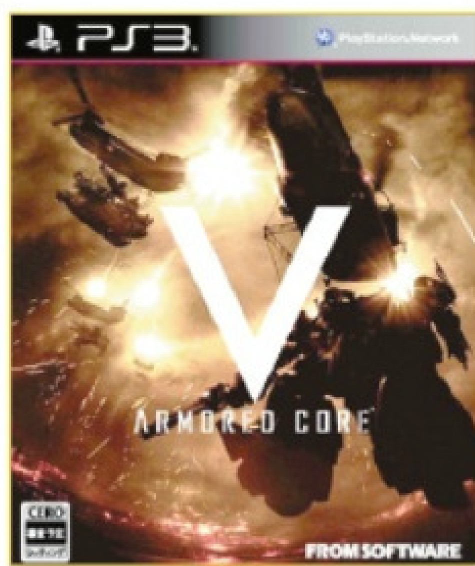
在战场模式中的战斗，到达一定位置之后就会转入局地战模式。战场模式可以说是以战舰为中心的战斗，局地战模式则是以MS战为主。在局地战模式中玩家也可以下达各种战术模式，让出击的机师根据下达的指令来进行攻击。根据编组的小队不同，出击的小队所能使用的特殊战术也会产生变化。



玩家需要对整个战场做出调度和指挥



利用MS来编组小队



装甲核心5

■Armored Core 5■射击■From Software■From Software■PS3/X360■2012年1月26日■日版

本作是著名机甲战斗系列“装甲核心”的最新作，玩家将操作巨大的武装机甲，完成不同类型的战斗任务。联机游戏是系列的一大特色，本作新增“额外任务”（Extra Mission），可让玩家在没有指挥官的情况下进行最多4人的合作战斗。任务的难度会比平常高出许多，但完成后会获得特殊奖励。

在游戏中，玩家如果想获得领地，首先需要和朋友们一起下载“领地任务”，通过抢夺他人领地来取得自己的领地，并防守自己的领地以防被他人抢夺。玩家在防守时，还可配置防御系统来协助防守，一旦成功阻止敌人侵略，就可以根据领地的“等级”来获得各种“小队点数”作为报酬。进攻小队在进攻时根据系统设定好的复数任务选项，即过关条件中选择一个作为自己的目标，而防守方也可从“目标破坏”或“资料收集”等不同的任务中选择自己的守护目标。游戏中的领地有各种类型，如废弃设施、山岳基地及无人都市等。领地由多种不同构造的区域组成，领地等级较低的话可使用的防御系统也就越少，进攻和防守的难度也相对较低。P



玩家将操作巨大的武装机甲完成各种任务



守卫自己的领地不受他人侵犯



生化危机 启示录

■Resident Evil: Revelations■动作■Capcom■Capcom■3DS■2012年1月26日■日版

“生化危机”在3DS平台这部作品颇受瞩目，本作中的主角——BSAA队员吉尔和克里斯被派遣到大西洋海域的一艘神秘游船，在执行搜查任务时，发生了一连串的恐怖事件。新角色、来自BSAA欧洲分部的Keith Lumley，精通于各种武器的近距离战斗，能力绝不亚于克里斯和吉尔，近战时使用二刀流武器。另一名新角色Cetcham Quint是个无论什么事都能跟电影扯上关系的宅男，鬼点子很多，就连头上的装备也是自己研发的。在游戏设定上，游船会随着时间的进行发生各种故障，甚至进水，敌人一般以多个同时出现，而且出现位置并不固定。这都以往系列的设定不太一样，也意味的本作的难度并不低。

游戏中可以切换视角，包括第一人称和第三人称视角可供选择。将有ABCD 4种操作方式，其中D模式对应3DS专用的扩展摇杆底座，由左摇杆负责移动，右摇杆负责转身和瞄准。射击也分为ZL键组合和ZR键组合，让第三人称的操作更加有手感。P



本作的女主角吉尔，好久不见



游船上发生了一连串神秘事件等待玩家解开谜底



圣洁传说R

■Tales Of Innocence R■角色扮演■Alfa System■NBGI■PSV■2012年1月26日■日版

NDS平台《圣洁传说》的重制作品登陆PSV平台，成为最早的一批PSV游戏之一。重制版在原作的基础上追加了大量迷宫与城镇，还加入了新角色，剧本也重新撰写，语音也进行了重新录音，另外还将对应触摸功能，使战斗更加流畅爽快。

系统上，除了前作已有的战斗设定外，还增加了新的“怒气系统”。在战斗中攻击敌人或使用连续技时，会使“怒气槽”增加。“怒气槽”达到一定程度后，可以使用事先设定好的相应的怒气技。也就是说，“怒气槽”是类似士气一样的设定，随着“怒气槽”的增长，战斗也会对我方更加有利。“怒气槽”分为4个等级，根据等级不同可使用事先设定好的相应的怒气技。另外，被敌人攻击后，什么都不做的话“怒气槽”会下降。另一个新增的系统是“羁绊”。在战斗和对话时，会根据选项使“羁绊值”上升。“羁绊值”在角色状态栏当中可以看到。当特定的角色“羁绊值”到达一定程度时会出现特殊的“绊事件”。本作继承了“传说”系列特色，在冒险中收集菜单和食材制作料理可获得恢复HP、增加攻击等各种效果。P



本作在原作的基础上追加了大量迷宫与城镇



攻击敌人或使用连续技时会使“怒气槽”增加

本月头条

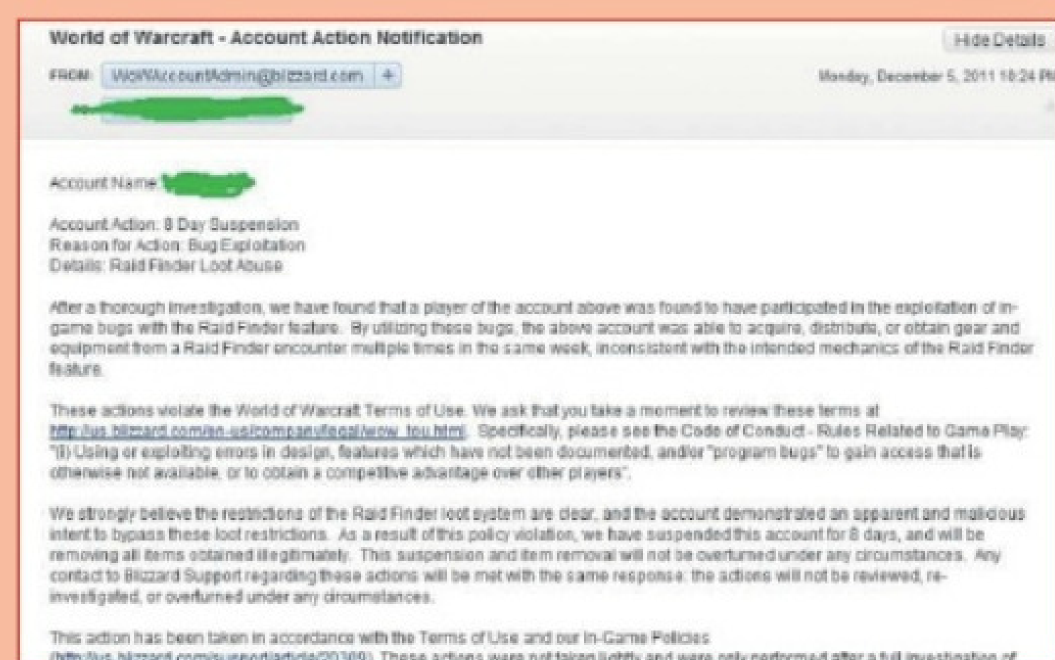
4.3补丁《暮光审判》正式更新

《魔兽世界》资料片《大地的裂变》最后一个主要内容补丁——4.3版本《暮光审判》已正式更新，补丁包括了死亡之翼所在的巨龙之魂团队副本、3个全新的5人副本、装备幻化和虚空储藏室功能、改版的暗月马戏团、传说级匕首任务线等内容，各种类型的玩家都能找到乐趣。另外，除了给高端玩家挑战的困难模式和从普通公会到交易频道野队都能挑战的普通模式外，这次还增加了地下城工具的升级版、跨服组队的LFR模式，简单轻松，让休闲玩家也能体验高端副本的所有内容，得到一些装备。

4.3补丁主题壁纸，萨尔手持巨龙之魂对抗死亡之翼

头条看点： 这个补丁的推出意味着《熊猫人之谜》资料片的测试应该会在不远的将来开始。

■ 世界顶尖公会滥用LFR功能遭封号



World of Warcraft - Account Action Notification
Hide Details
FROM: WoWAccountAdmin@blizzard.com
Monday, December 5, 2011 10:24 PM
[redacted]

Account Name [redacted]

Account Action: 8 Day Suspension
Reason for Action: Bug Exploitation
Details: Raid Finder Loot Abuse

After a thorough investigation, we have found that a player of the account above was found to have participated in the exploitation of in-game bugs with the Raid Finder feature. By utilizing these bugs, the above account was able to acquire, distribute, or obtain gear and equipment from a Raid Finder encounter multiple times in the same week, inconsistent with the intended mechanics of the Raid Finder feature.

These actions violate the World of Warcraft Terms of Use. We ask that you take a moment to review these terms at http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/wow_tou.html. Specifically, please see the Code of Conduct - Rules Related to Game Play: "(i) Using or exploiting errors in design, features which have not been documented, and/or "program bugs" to gain access that is otherwise not available, or to obtain a competitive advantage over other players".

We strongly believe the restrictions of the Raid Finder loot system are clear, and the account demonstrated an apparent and malicious intent to bypass these loot restrictions. As a result of this policy violation, we have suspended this account for 8 days, and will be removing all items obtained illegitimately. This suspension and item removal will not be overturned under any circumstances. Any contact to Blizzard Support regarding these actions will be met with the same response: the actions will not be reviewed, re-investigated, or overturned under any circumstances.

This action has been taken in accordance with the Terms of Use and our In-Game Policies (http://us.blizzard.com/support/article/20309). These actions were not taken lightly and were only performed after a full investigation of

通知8天封号处罚的邮件

世界顶尖“魔兽”公会为了争夺首杀荣誉，利用一切可利用的条件，包括很多“灰色”手段，这已是司空见惯的事，但这次却有些不同。4.3补丁更新后，许多顶尖公会利用了LFR系统的漏洞。通过这个系统，本来没有进度的玩家可以多次打同一个首领，但每个角色只能取得一次掉落，不管有没有赢到装备，而这个漏洞却可以让玩家多次获得装备。通过官方英雄榜大家清楚地看到，许多顶尖公会的成员多次获得装备，迅速累积了4件T13。得到举报后，暴雪迅速采取行动紧急修复了漏洞，并在两三天后作出了处罚决定。据国外网站的报道，Dream Paragon、Method、Envy和Ensidia等众多知名顶尖公会的许多成员，只要参与了这些LFR活动，不管有没有获得装备，都受到了3天或8天的封号处罚，而通过漏洞取得的装备也将被全数收回。这算是一个相当严厉的处罚，特别是在美服欧服新的一周即将开始、英雄模式将要解锁的时候。虽然报道说有无辜玩家受到牵连，但该漏洞需要整个团队的玩家配合才能达成，非公会队伍很难做到。

■《魔兽世界》用户数量再减80万

在4.3补丁更新前，动视暴雪在最近一次的盈余电话会议上公布，《魔兽世界》在全球范围的用户数量降至1030万，比上个季度再减少80万，而大部分用户流失是在中国大陆地区（这些用户流失正好是发生在国服开放了《大地的裂变》之后）。这样，连续3个季度WoW累计流失的用户数量达到了170万。

暴雪月评

硬核？休闲？

《魔兽世界》的发展，一直在硬核与休闲之间摇摆。有些玩家喜欢高难度的挑战，希望穿着自己努力得来的顶尖装备在菜鸟面前招摇过市；有些只希望在一天紧张的工作后，能在游戏中找到一些乐趣，放松放松。

《燃烧的远征》里打个英雄副本都要声望钥匙，打个高端副本要经历任务线重重考验才能进门，《巫妖王之怒》却便当到大家都N个号一身冰冠堡垒装备，再到《大地的裂变》，硬核势力又占据了上风，从团队本到5人本甚至是任务怪，最初都打算搞得越难越好。结果大多数玩家都没东西可玩，玩家不断流失。在国内，网易顶着玩家的各种怀疑和不满，经历艰苦努力，在短时间内连续推出了《巫妖王之怒》和《大地的裂变》，以迅雷不及掩耳盗铃之势大跃进到世界同步，换来的却是的玩家流失，结果令人大跌眼镜。在压力之下，暴雪连续削弱火焰之地，还试行了副本一周重置两次的措施，连N年前流行的Chuck Norris都搬出来了（最新宣传广告）。而4.3补丁开放后的情况是，新三本轻松愉快，LFR完全是免费装备大放送，巨龙之魂普通模式也到了小号团队都能在第一周轻松打过，临时队伍也至少能打掉好几个的程度，基本与削弱后的火焰之地相当。此时，刚好又发生了顶级PFU公会普遍利用LFR这个为休闲玩家准备的系统的漏洞累积装备的事件，过去每一次他们涉及灰色地带都能全身而退，但这次实在是太过明显地违背规则，以往一退再退的暴雪终于忍无可忍，或者说退无可退，一记轨道炮进行了惨绝人寰的大屠杀。

《大地的裂变》这个走硬核路线的资料片，最终却以被精英玩家所不齿的便当众的全面胜利而收尾，真是颇为喜感啊。P



《魔兽世界》推广广告“Chuck Norris是个猎人”

大地的裂变 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

"魔兽"4.3版新三本心得

■福建 Coldwind

4.3补丁新增了3个5人副本，一方面用于在剧情上为巨龙之魂团队副本做铺垫，另一方面也是让休闲玩家可以获得378装备，好达到巨龙之魂LFR的装备要求。

这3个副本类似于《巫妖王之怒》末期的冰冠堡垒3本，故事上是连贯的，每个本打完都可以传送到下一本直接继续。3个副本的入口都在时光之穴。

一、时光之末（终焉之刻）

1.图腾捡起丢回去可对血蹄造成大量伤害并击晕。

2.星尘会对全队造成大量伤害，虽不致命，但尽量打断该技能，你的治疗会感激你的。不过技能间隔小于打断冷却时间，最好是两个人商量好轮流打断。

3.小怪不需全清，吉安娜面前及右边的清掉即可，保险些打掉左边那队。

4.踩掉火焰核心！！！

5.晶红圣所的小怪与常识相反，小怪里最大的要留在最后杀。

6.首领战唯一难点在于拉人后包抄的小怪圈，可事先标记路口左侧的地点，到时候大家集火那个方向的小怪。

7.最后首领T应把龙背对或侧对沙漏，其他人不要被喷到加重治疗负担。

8.英勇之类的开场拍照之前就用掉的话，就不用每次时光倒流后重新用了。猎人宠物技能据说不重置，上古狂乱可通过这种方式开。

二、永恒之井

1.包包里有一对蛋刀的话，伊利丹会密你说，你的武器很强力，看来你准备好了。

2.放眼球的时候一般队伍都会选择躲藏，实际上，除非你要做成就，否则坦克直接开一个技能冲向眼球就好。你有信心4个临时队友能够顺利躲藏40秒吗？如果是治疗被抓到死掉又没战复，基本就灭了。

3.女王战能打断的最好都在提示的时候尝试打断，不要只依赖一个队友。

4.蓝色小怪AE的时候打晕他治疗压力会小很多。

5.给手加上骷髅标记，不然90%的DPS近视看不见！

6.打地狱火的时候，要靠近伊利丹才有火焰防护的哟亲。

三、暮光审判（暮光之时）

1.第一次打的话，第一个首领身上有任务起始物品请记得捡，忘记的话第二个也会掉。

2.第一个首领最后20%是Rush阶段，他会对全队造成大量AoE伤害，你是治疗的话对此要有所准备。

3.记得跟萨尔谈话，看到他变狼开始跑了再离开。经常一队人沿路跑到坑边才发现萨尔没过来。

4.站在萨尔图腾的光圈内会叠加Buff，叠满+50%伤害和生命值。

5.第二个首领在你每次施法的时候都朝你丢飞刀沉默你，起初每次我打这一战都觉得暴雪的设计者一定偏爱近战，联系到曾经说总设计师爱玩战士的传言就更觉得是这样了。后来我才知道自己Out了。飞刀居然真的是飞刀——现实中躲飞刀最好的办法是什么？躲在别人身后啊！所以就躲在坦克啊猎人啊什么的后面吧，而因为要经常移动Boss离开烟圈和进入图腾范围，意识好的坦克可以每次主动调整位置挡住治疗或法系。我得说这设计实在是太牛了！

6.后面的小怪先杀眼球。坦克会被上受到伤害+50%的魔法，能解的话注意第一时间解掉。

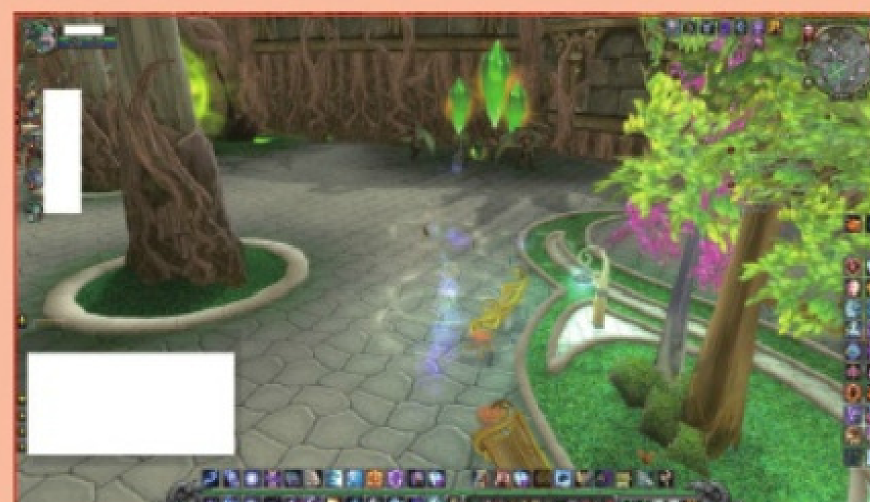
7.最后首领战站在白色水球里不但可以免受波浪伤害，还有伤害+100%的Buff，可惜水球就那么一次。3个暗影球出现的时候最好分散开。



两个巡逻队很容易避开，小怪不要让它们面对人群



不要让自己陷入被陷阱包围的境地，负责点沙漏的话最好待在沙漏附近



潜行越久伊利丹给的Buff就叠加越多，到100%暴击的时候再出手清小怪可能反而更快



永恒之井打完女王后跳上龙会看到头回壮观二回烦的动画，可以跟龙谈话跳过，但更快捷的方法是根本就不要上龙，直接去角落传送门



测试服里伊利丹全程提供火焰防护，正式版本可不行

本月头条

神作，《雷曼——起源》获极高评价


《雷曼——起源》的天马行空源于更加天马行空般自由的开发环境

由育碧软件蒙彼利埃工作室（UBIart Montpellier）开发数年的2D横版动作游戏《雷曼——起源》（Rayman Origins）成为岁末年初又一个进入神作行列的作品，其中Wii版的GameRankings平均分高达92.00%。玩过这款游戏的玩家不禁被令人惊叹的美术和毫无痕迹的即时2D宣传所折服，完美的操控、令人发笑的合作模式，还有超级棒的挑战与成就元素，让它成为平台游戏中的顶级作品。虽然没有多人联网，但合作以及众多的探索与待解锁内容已经足够让它享誉客厅。创造《雷曼——起源》的正是鬼才一般的育碧元老、知名的法国游戏开发者Michel Ancel，在他近20年的游戏生涯里，为育碧留下了“雷曼”“雷曼——疯狂兔子”以及“超越善恶”等知名品牌。

头条看点：《雷曼——起源》算是完工了，Michel大神，《超越善恶2》是不是该公布点消息了？

■育碧软件征集“刺客信条”系列新作背景地


《刺客信条——余烬》里的中国刺客邵云（Shao Jun）

育碧软件日前通过邮件方式在小范围征集了玩家对“刺客信条”系列新作背景地的看法。当中列出的背景地包括法老统治巅峰时期的古埃及、恺撒大帝统治的罗马、维多利亚时代的英国、独立战争前后的美国、沙皇俄国以及古代日本和中国。目前传闻有很大可能作为《刺客信条Ⅲ》背景地的有古埃及、北美洲和明代的中国。据猜测，其中的一些背景地会作为“刺客信条”衍生游戏或前传的故事发生地，而另外一些可能是正传的发生地。比如中国，既然官方背景里已经设定了很多内容，不发生点什么好像很可惜啊……

■《启示录》公布“地中海旅行者地图包”

美国在线零售商GameStop透露，育碧软件的热卖大作《刺客信条——启示录》的下一个DLC名为“地中海旅行者地图包”（The Mediterranean Traveler Map Pack），售价9.99美元，将于2012年1月24日正式发售。这个DLC主要新增了多幅多人游戏地图，地点有锡耶纳、耶路撒冷、戴尔斯、圣多纳托、佛罗伦萨和君士坦丁堡的帝国区。《启示录》的第一款DLC《先祖包》（Ancestors Pack）已于去年12月13日发布，DLC包含4个新的多人模式角色：私掠船长、海盗、强盗和角斗士，这样《启示录》的多人角色和地图已经大大超过了前作《兄弟会》，也表示育碧对本作多人对战的重视到了空前的程度。

育碧月评

包容“雷作”

对PC玩家来说，育碧软件出品中越来越多的游戏是玩不到的。就比如在年末引起一定轰动的《雷曼——起源》，只在Wii和PSN、XBLA上发售。在这些以体感、合家欢为主题的平台上，育碧的游戏往往精彩不断，就算不说“雷曼”的新作，而是历数一下育碧在3DS等平台上作品，也会感觉到其中不少是创意之作，就连那些看似没有新意的音乐舞蹈类游戏，也顶着媒体的超低评分大卖，令人刮目相看。

反过来，在3A级作品上，育碧的游戏近来表现不算突出。往年我们总是说育碧的大作越来越快餐化、简单化，越来越雷，现在说它们雷似乎也缺乏语境——随着“分裂细胞”等新作成绩平平，育碧越来越依赖“刺客信条”系列度过调整期，而现在的“刺客信条”也不能说雷了。不过到明年，“幽灵行动”和“彩虹六号”的新作来了，这个话题势必又要被重新提起。“彩虹六号”新作因为展示了一段非游戏脚本遭到了极大非议，有的玩家对这种“赤裸裸的剪辑片”愤怒不已，似乎已经预见到了这款游戏将来必然要雷的结局。总之，预告片越精彩，越不像是如今的游戏工业所能表现的东西，看起来就越可疑。这时，一个普通玩家对游戏必须有创意的期望早就随着“雷作”的狐疑而退居其次了。

“彩虹六号”雷不雷尚无定论，但游戏靠预告片赚眼球的事越来越多。《死亡岛》如此，甚至《刺客信条——启示录》都不能免俗，这是开发商必须交给投资人和玩家的作业，这也是他们生存压力的体现。都说《雷曼——起源》神了，但它很难说是个3A级作品，在育碧内部，恐怕也不会有第二个人可以享有特权，在蒙彼利埃的游戏作坊里怎么折腾都没人管。P


《彩虹六号——爱国者》的第二个预告片，仍旧透出一股神、雷之间的味道，令人难以琢磨

PC/PS3/X360

彩虹六号——爱国者

■Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots■战术射击■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2013年■江苏 防弹手柄

本作战术系统的操作将再度精简，没有行动准备界面，实时战术选单也取消了

《彩虹六号——爱国者》前不久公布的“Target Render”预告视频，内容为彩虹小组应对布鲁克林大桥的“人弹”危机

游戏的几个卖点——多线交互叙事、道德选择等要素都已呈现在玩家面前，可惜不是正式游戏脚本。不过此后，Ubisoft官方对本作的游戏系统进行了说明。

本作战术系统的操作将再度精简，没有老“彩虹”复杂的行动准备界面，甚至连彻底倒向枪枪枪的“维加斯”系列的实时战术选单也被取消了，《爱国者》中向队友下达的所有命令都将采用一键式操作。就是在需要你做出“抉择”的时候，系统会将当前可行的几种战术，对应到屏幕上出现的数个QTE提示符上，你只需要按下手柄上的按钮，队友就会自动执行。还好这种“简约”并不代表队员的战术将会趋于简单粗暴：仅一个“破门”动作就将提供手榴弹破门、潜入、声东击西、烟雾掩护和一个不留5种选项，不再是《维加斯》中千篇一律的“闪光弹+冲冲冲”。

在立体攻击战术方面，本作新增了“天花板突入”（在敌人所在房间上层炸出一个口子）和澳式绳降（队员与墙壁间垂直，在下降过程中可使用武器），适合在公寓楼与户外公共场所两种环境下对恐怖分子实施突袭。光纤摄像机这种土鳖侦察装备，将被更高科技的“扫描模式”（Scan Mode）代替。同样只需一键启动，你就可以对墙壁和掩体那头的情况了如指掌。最重要的是，你无需亲自跑到一个位置，命令队友到达这里，然后再回到自己的位置进行协调攻击，只需要对全息影像中的队友轮廓进行简单的点选操作，即可完成精确的战术部署。如何能在激烈的反恐行动中尽可能挽救生命（包括那群自认为在捍卫《美国宪法》和《独立宣言》的恐怖分子）？你将通过正确的战术来做出自己的努力。

蒙特利尔小组还提到了游戏的多人模式，他们认为，Team Deathmatch式的玩法并不能突出本作的特性，计划、战术、精准和协调才是本作特色。本作将引入行动总部（HQ）的概念，战前所有小队组员会在全息战术沙盘前观看地图的三维模型，指挥官可以制订行动线路，设置路点和战术。HQ还能存放通过经验值购买到的枪械和战术装备，保存队员资料。P



澳式绳降中可用武器射击敌人



是牺牲一人去救百人，还是冒着大家都玩完的风险去救这个无辜者？


原画：多人模式中的全息战术沙盘，比老“彩虹”系列的战前部署画面要高级多了

本月头条

EA宣布《命令与征服——将军2》

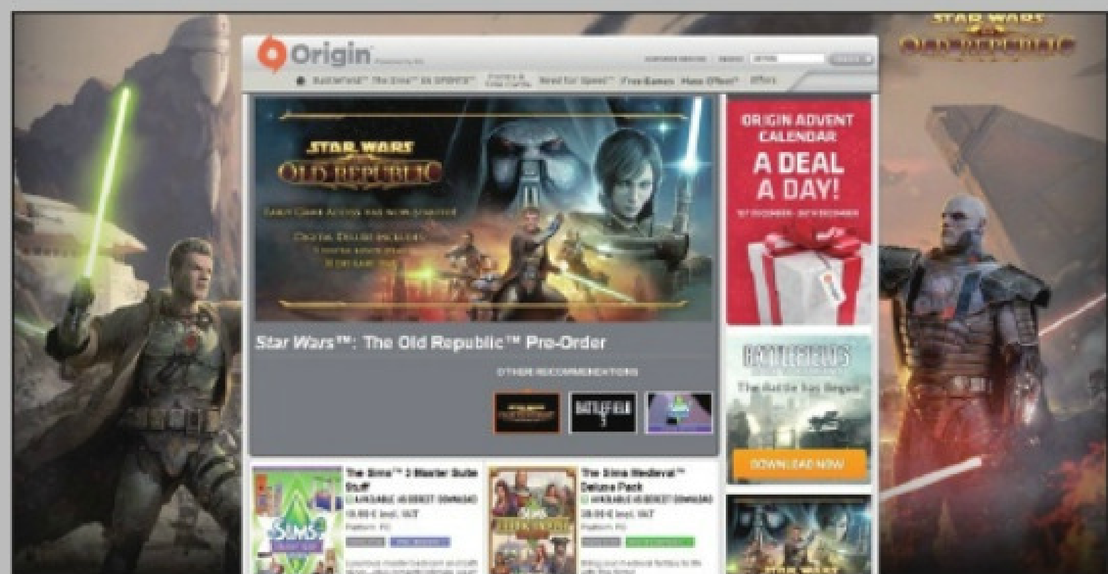


《将军2》的故事发生在前作剧情的10年后

在近期举行的VGA2011（由游戏电视频道Spike TV举办的Video Game Awards）上，EA正式了公布了C&C系列的下一部作品《命令与征服——将军2》（Command & Conquer: Generals 2），游戏采用与《战地3》相同的寒霜2引擎制作，预计2013年在PC平台发售。目前本作的细节尚未公布，只知道将有3个派系登场，其中两个派系分别是欧洲联盟（European Union）和全球解放军（GLA），另一个尚未公布。本作由BioWare Victory制作，BioWare Victory即Victory Games，是EALA创建Danger Close小组专注于“荣誉勋章”系列开发后于2010年成立的开发组，今后将专注于C&C系列的开发。

头条看点：BioWare Victory的总经理与《将军2》的执行制作人是神一样的Jon Van Caneghem，“国王的恩赐”“魔法门”和“英雄无敌”系列的创造者。

■ Origin极力争取第三方厂商加盟



Origin官网，当前的主打是《星球大战——旧共和国》

继THQ的《圣徒之街3》在Origin平台发售数字版后，日商CAPCOM也被EA拉入到Origin平台上，C社最新发售的格斗游戏《超级街头霸王Ⅳ街机版》和《丧尸围城2——未公开报道》目前已经可以在Origin上付费下载，而华纳兄弟公司也表示，《蝙蝠侠——阿卡姆城》的加入也是时间问题。EA力推的Origin数字平台和育碧的Uplay有所不同，不仅推广EA自己的产品，还争取第三方发行商在Origin上销售游戏，意图发展成与Steam抗衡的数字发布平台。Origin副总裁David DeMartini对前景表示乐观，目前Origin提供了超过100款EA的PC游戏下载，注册用户超过了600万。

■ EA称《战地3》已抢走部分“使命召唤”系列玩家

EA首席财务官Eric Brown说，《战地3》的首月销量已经突破800万套，出货则已达1200万套，虽然不如《使命召唤——现代战争3》首周1200万套的销量，但已经是EA史上销量最高的游戏之一，远好于去年的《荣誉勋章》（全球销量约500万套）。现任EA首席营运官的Peter Moore更表示，《战地3》已经从“使命召唤”系列手中抢走了部分市场份额，否则的话，就等于“凭空诞生了500万名FPS玩家”。

艺电月评

PC玩家惹谁了

在游戏业里，PC玩家大概是最窝火的一群玩家，要玩大作，好多都是和主机分享，甚至是主机玩家玩剩下的。而这个世代的PC玩家或许又是窝火中窝火的一群。在过去十几年时间里，往往由硬件厂商主导，创造出了许多以画面为主导的新游戏，到了本世代，随着传统欧美厂商对主机的重视，这个PC独有的光环也渐渐褪去。没错，随着硬件进步，碰到全平台发行的游戏，PC玩家往往能得到更好的画面，但也好得有限。首先是优化潦草，GTA4便是个例子；其次，好多游戏不支持DX11或是支持得不好，《蝙蝠侠——阿卡姆城》直到游戏发售后几周才发布了DX11补丁，更不能被PC玩家接受的是《孤岛危机2》，尽管最后他们等来了DX11的材质补丁，但前提是“在玩家的强烈呼吁下”。

近来DICE透露，可能会为PC版的《战地3》玩家设计独特的UI，被看成了良心的表现，这又揭开了全平台游戏忽视PC玩家操作习惯的疮疤，B社的“上古卷轴”系列便是个活生生的例子。总之，PC玩家就只有受气的份儿了。

想让厂商尊重PC玩家，这的确有点不容易。看看几个主要网站的统计数据，全平台发售的游戏中，许多PC版的销量只是主机版的零头。开发PC游戏虽然没不会遭遇不熟悉开发工具等尴尬，可是PC的环境实在“恶劣”，PC系统的千差万别已经令人伤脑筋，至于盗版玩家涌入官方对战服务器一类的事更是常见。珍爱人生，远离盗版是不容做到的，一个人的努力终究是那么苍白，吊诡的是，大概只有一些PC玩家眼中的敌人——硬件厂商可以拯救这个行业。如果不是它们不懈的推销活动，也许PC游戏的衰落会更加迅速。



什么？操作不顺心、手柄支持差？醒醒吧朋友，有的玩就不错了

PC

模拟人生3——表演时间

■The Sims 3: Showtime■模拟经营■The Sims Studio■Electronic Arts■2012年3月6日■湖北 SUNNY

这是我独一无二的表演台，只不过这里……呃，失火了！

一不留神，《模拟人生3》即将迎来它的第六部资料片《表演时间》了

上个资料片《宠物》刚加入了自定义的小猫小狗、赛马和新的社区，《表演时间》自然要换个口味。现在，玩家将可以扮演各种舞台人物，比如歌手、魔术师、杂技演员、DJ和舞者等，并努力达到自己表演生涯的巅峰，成为家喻户晓的“表演艺术家”。新增的社区“星光海岸”（Starlight Shores）有点好莱坞的味道，少了些乡土气息，多了些时尚的色彩。

在游戏中，玩家首先可以创造一个属于自己的表演舞台，可以是一座豪华的音乐厅，也可以是一个露天的大型体育场，或是独立的音乐俱乐部，玩家选择什么场地开始Showtime将会影响到模拟人的表现以及其后职业生涯的走向。继承系列的传统，在现场表演过程中，有可能出现各种突发事件，比如魔术表演时失败、碰到起哄闹事的观众以及对立经纪公司的阻挠等等，都需要作为玩家的你立即作出合适的解决方案。想爬上表演生涯的顶峰，在本作中可不是一件容易的事。

本作还史无前例地增加了与真实朋友互动的新特色。玩家可将自己的模拟人导出，然后发送给朋友们，在他们的游戏中进行表演、旅游以及相互拜访。在此过程中，你会接受各种新的挑战以及任务，完成后会获得社交条的升高以及其它特殊物品奖励。玩家间还可以互赠礼物、分享在游戏中共同走过的记忆，还可制作精美的电子贺卡发给对方。除此之外，玩家还可将模拟人表演的片断录制成视频剪辑，传到网上和朋友们来一场虚拟的表演秀。

虽然距发售尚有时日，但现在《表演时间》已可接受预订。预订游戏的玩家将在发售时获得本作的限量版，其中附赠一个经过精心制作的豪华舞台，进入游戏后玩家可根据自己的喜好更改以及完善它。《模拟人生3》从2009年6月发售至今，已发售5款资料片和3个物品包，每款都可以说是上两代的资料片在精神上的延续。比如《世界冒险》类似《我在休假》，《宠物》就更不用说了，《表演时间》可以说是3D版的《超级明星》。照这样发展下去，玩家完全可以不用期待《模拟人生4》，除非你想把这各个主题的资料片再买一次以及再安装一次……


从小就做明星梦


“台下的观众们，你们好吗！”


“我……真的飞起来了！”

本月头条

2K China工作室招聘资深开发人员



2K China新版官网的招聘广告

本刊从仟游软件（2K China）获悉，该公司目前正在为众多项目招聘资深游戏开发人员。2K China在上海、杭州两地的工作室目前正在开发“边境之地”（Borderlands）系列的PC和移动平台相关产品、《幽浮》（X-COM）次世代版、“席德·梅尔的海盗”题材原创社交游戏以及“席德·梅尔的文明——变革”相关的移动平台产品。该公司目前正在为众多项目招聘具有网游/移动开发经验的资深制作人、策划、美术/特效师以及程序员等。有意加入2K China的读者请发送简历至hr@2kChina.com，并且注明应聘的项目、地点及职位。2K China成立于2006年，是业界领先的2K Games直属工作室，目前在上海、杭州和成都均设有研发中心，成员规模超过200人。

头条看点：我们多希望有一天，顶尖游戏公司的中国分部能够独立开发3A级大作……

■《马克斯·佩恩3》宣布特别版



小马哥的塑像可不是大叔版哟

Rockstar Games近日公布了即将发售的《马克斯·佩恩3》的特别版，包括独有的虚拟和实物赠品。虚拟赠品中最亮眼的是多人模式角色包，包括8位来自本系列的可采用的多人模式角色，如前代形象的马克斯·佩恩、Mona Sax和Vladimir Lem；还包括独占的多人模式武器、多人地图（马克斯·佩恩妻子的墓地）。实物赠品包括原声CD、铜制子弹型钥匙链、系列原创静物写真集等，最不可错过的是一尊10英寸高的马克斯·佩恩塑像，细节完美，栩栩如生。特别版可在2012年1月15日之前预定，售价99.99美元。

■《永远的毁灭公爵》发布最新DLC

你已经彻底遗忘《永远的毁灭公爵》了吗？开发商Gearbox Software肯定没有。Gearbox近期又发布了名为《克隆我的那个博士》（The Doctor Who Cloned Me）的DLC，增加了一个单人剧情战役关卡，任务是去追查51区的邪恶博士Dr. Proton，后者克隆了一整支公爵军团。DLC增加了全新的武器、新的敌人类型和Boss、新的成就等。此外，由于DNF的多人游戏部分素质上乘，Gearbox这次也加入4张新的多人地图，喜欢对战的玩家可以继续战下去了。

仟游月评

文艺游戏

很难下一个定义，分别开普通游戏、文艺游戏和2……那什么的游戏，但当你沉浸在某个游戏中的时候，会不自觉地感觉到这它真是文艺啊……

《生化震撼》是个表率，即使如今舞台转到天空城市哥伦比亚，主角开始走小清新的路子，你仍旧能感受到浓浓的文艺气息，这是游戏的背景故事决定的，就像是一个电影的剧本。还有的游戏通过镜头感、美术风格去传达文艺，而且对一个3D游戏来说，即使是相同的剧本，换上不同的制作团队，他们在过场和游戏实际进行中镜头运用的微妙差别、贴图的画风与细致程度的不同，会传递出完全相反的游戏意境。这就像早期模仿《生化危机》的恐怖游戏，一旦镜头感不好、美工乏力，整个游戏的气氛就一泻千里；这就像过场动画粗糙的《杀戮原型》尽管拥有不错的故事展现方式却不会给人文艺的感觉，而吸收了大量电影工作者的《黑手党》可以把一个老套的故事讲出韵味；这就像印象里打打杀杀的GTA系列，到了4代突然细腻起来，开场动画就文艺得不得了，而GTA5肯定要在这个路线上越走越远。

最后还有个文艺的游戏没有提到，那就是《马克斯·佩恩》。不管即将见到的《马克斯·佩恩3》是否会雷，这个系列一贯是文艺到无可救药的。今天重温这个系列的前两款游戏，仍旧能感到关卡设计的独特、叙事的流畅和扣人心弦。Sam Lake是个讲故事的好手，又碰到了出色的美工和设计师。而《马克斯·佩恩3》给人最大的担心就是会不会将原本恰到好处的故事演绎成无病呻吟。

总之，本次月评想要表达的是：T2的游戏怎么都这么文艺？啊啊啊，不奇怪，好像现在不文艺的游戏是越来越少了……


Max Payne，生离死别皆文艺

PC/PS3/X360

马克斯·佩恩3

■Max Payne 3■射击■Rockstar Studios■Rockstar Games■2012年3月6日■北京 红黑军团



奄奄一息的Payne大叔会自动服下"救命仙丹"

《马克斯·佩恩3》的战斗系统究竟是照搬10年前的设定，还是套用当下的"掩体射击""自动回血"？

制作人Bob Nelson在近期的采访中为我们揭开了答案。

本作确实使用了时下第三人称射击游戏（TPS）的一些通用设计，如按住LT（Xbox 360手柄）进入越肩视角精确瞄准，靠近墙壁后按下A实现"一键贴"式掩护，就跟《战争机器》（Gears of War）一样！但Payne大叔这次依然不能像如今的绝大多数动作/射击游戏主角那样，受伤后休息片刻就能精神焕发，他要靠"止疼片"补血。Bob Nelson认为，尽管本作加入了掩体，但它不是游戏的中心，采用"自动回血"机制很容易让这个以"浮空乱射"为卖点的游戏变成一蹲到底（不过也不用过度担心，因为从试玩来看，许多敌人躲在掩体后面不出来，逼着你老鼠出洞）。同时，在口袋里还有没嗑完的药片的情况下，Payne在HP耗尽时并不会立刻死亡，他会自动服下"救命仙丹"，此时玩家需要控制倒地（移动不能）状态下的他去射击敌人，直到"止疼片"发挥疗效。

在前两作中，主角一个侧扑、鱼跃动作结束后，都会从地上站起来，很容易在枪林弹雨中被打爆。本作里，玩家能够决定一个飞身动作在"落地"后的连接动作是什么。在肾上腺槽不足或是周围缺乏掩护的情况下，Payne可以以仰卧、俯卧的姿态就地射杀敌人。

PC/PS3/X360

生化震撼——无垠

■BioShock Infinite■射击■Irrational Games■2K Games■2012年■江苏 防弹手柄



Elizabeth既不是等待英雄救助的公主，也不是个AI跟屁虫

在《生化震撼——无垠》最新一期的开发者日志中，制作人Ken Levine畅谈了本作女主角Elizabeth的设计思路

他的目标是将Elizabeth打造成一个介于NPC和AI盟友之间的人性化角色。扮演Booker的你无法对Elizabeth的行动实施直接影响，她在每一关中都会有属于自己的"自由意志"。在预告片中，我们就看到了这个纯真、善良的女孩帮助在死亡线上挣扎的弱者，救助受伤的动物，为死者摆上一束鲜花用以告慰他们的亡灵。在她突发奇想，要去某个位置的时候，身为保护者的你必须适应"鼻子被牵着走"的生活。在Elizabeth伴随Booker行动的过程中，制作组同样不希望让她是个"会行动的塑料模特"。为了能让玩家感到Elizabeth是个有血有肉的女性伙伴，并与主角间渐渐产生了某种暧昧关系，技术总监Chris Kline要求整个动画组的成员在下班后"偷偷"地观察自己的妻子和女朋友，发现女性在无所事事的状态下的身体姿态，以及在不经意间流露出的小动作。

Ken还提到了以Elizabeth为中心的道德系统，她不再是前作中那些负责吐钱（Adam资源），吐完就丧失作用的小妹妹，而是贯彻始终的女伴。她的特殊技能缘于身上的诅咒（基因实验），每次使用都会将她推向痛苦和黑暗的深渊。在脱离了以经济杠杆为基础的伪道德选择后，现在纠结实实在在——Elizabeth的特殊技能带来巨大利益，但如果滥用你要受到良心的谴责。对此Ken尚未透露解决之道。

本月头条

《剑灵·诀》多国同步公测



《剑灵·诀》开启亚太地区同步公测

完美世界旗下的2D穿越网游《剑灵·诀》在中国、越南、韩国、日本等国家开启同步公测，而游戏主打的5个革新特色，如天空之城、翅膀系统、分时动态副本等，更是极具针对性的直击十年2D网游留下的诸多遗憾，试图唤醒许多曾经的2D用户的美好回忆，重新开始2D游戏生活。

作为完美世界旗下的2D穿越网游，《剑灵·诀》还在市场营销中大胆创新，联手国内知名团购网站拉手网推出0元团购活动，送出包括iPhone 4、iPad 2在内的实物奖品，成功吸引万余名网友参与团购，成为年末团购市场最富创新的强强合作。

头条看点：中国大陆、中国台湾省与越南、韩国、日本等国家同步开启公测的网游，《剑灵·诀》还是头一个，这也说明中国网游的出口日渐成熟。

■ 完美世界2011行业年会备受瞩目

近日，2011中国游戏行业年会“金手指奖”颁奖典礼在广州市圆满举办，完美世界在今年游戏行业年会中一举包揽了四项大奖，备受瞩目。完美世界副总裁刘航在行业年会发言，他表示近年来，游戏产业的发展呈现出“跨界融合”的趋势，游戏可以与音乐、电影、文学等多种创意渠道进行融合，形成全新的游戏产业链，这也就是完美世界打造的全新游戏产业链。长期以来，完美世界凭借着强大的游戏研发和运营实力，为海量的游戏玩家打造了源源不断的精品。与此同时，完美世界重力打造的纵横中文网，已经成为了知名的中国网络文学品牌，为完美世界的文化创作提供了源源不断的养分。此外，完美音乐在线受到了40余万听众的喜爱，为完美世界的全新产业链积累着庞大的用户群体。

完美世界自成立之初，一直坚持着自主创新，旗下游戏题材涉及广泛，从中国古代经典神话小说，到富有浓郁金庸文化的武侠小说，到西方文化，再到具有全球知名度的经典动漫作品，完美世界希望通过不同的角度，不同的文化特色背景，为广大玩家创造出全新的精品网络游戏。除此之外，完美世界的精品网游还走出国门，成功出口到海外100多个国家和地区，连续4年蝉联中国网络游戏出口第一，获得了海外市场上的巨大成功。

■《完美国际——黑夜传说》资料片开启公测

完美世界近日表示，旗下的网游《完美国际》全新资料片《完美国际——黑夜传说》已于2011年12月15日正式上线。资料片以浩大的新世界出现为背景，为玩家呈现上一部的年度巨作。游戏细腻华丽的视觉效果在海报中得到完美呈现。资料片也以独特的世界观和创新的游戏玩法深受广大玩家的喜爱。一款定位于奇幻世界的网游，带给了玩家无限的遐想空间。让每一个玩家都在心中可以编织出一篇属于自己的梦幻空间，绘制出一幅生动而奇妙的画面。

据悉，此次《完美国际——黑夜传说》以创世神的堕落为背景，将黑暗神秘的另一方怨灵世界呈现到玩家面前，它颠覆了往日清新亮丽的风格，为玩家营造神秘诡异的挑战氛围。

完美月评

2D网游这些年

提起2D游戏，我第一个会想到《暗黑》《暗黑2》《帝国》《星际争霸》等等曾经红极一时的经典之作，然而提起2D网游，我也同样会想起诸多游戏，但是印象却不如单机作品那样印象深刻，对于笔者而言这是由于单机文化盛行时所留下的痕迹罢了。但是对于大部分网络时代的玩家而言，早前的《传奇》《天堂》《石器》《魔力》《剑网》等游戏给大家留下的印象也十分深刻，毕竟早期网络游戏的卖点不是画面而是人与人之间交流沟通带来的互动性。

回首本世纪初，当2D网游席卷而来时，那是何等狂妄，不可一世，流畅的PK与回合的乐趣让2D网游当仁不让地成为了那个时期的网游领军者，甚至一些经典的2D网游直至今日都能成为某些厂商的主要收入来源。不过随着收费模式的转变与计算机硬件的革新，3D网游如雨后春笋般出现在玩家面前，精致的画面与360度视角自由旋转，让2D网游几乎在一夜之间显得寂寞了很多。

然而好景并不长，当3D网游渐渐成为主流之时，页游与SNS的崛起打破了客户端网游一家独大的网游市场局面。而此时的网游市场各类型游戏种类繁多，想打造一款在线人数过几十万的游戏很有难度，而2D网游虽然画面与内容都有了质的飞跃但还是无可置疑地成为了小众游戏。

时至今日，2D网游依然坚强地生存，但它的未来还不甚明朗。由于复古风潮的席卷，2D网游又重新回到了玩家面前。不过面对着各种类型网游的冲击，2D网游若是不加以改变，重新满足挑剔的玩家，则必然会从网游市场中消失，成为回忆的对象，因此让我们一起期待2D网游带来的新内容吧。



号称五大革新特色颠覆传统的《剑灵·诀》是否会改写2D网游的命运呢？我们将拭目以待

神魔大陆 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

《神魔大陆》相信明天

■北京 夏暖水

“我们每个人都有绝望的时候，但是，如果不经历过这些，我们永远也不知道我们有多么强大。”

大三时候的我在送毕业生晚会上的演讲获得了全场的掌声，看着那些迷茫不知所措的毕业生，我轻蔑地笑了笑。那时的我头上有着无数光环，“校合唱队领唱”“学生会副主席”“校级优生”……我从穿衣到化妆一直都紧跟时尚，我长得好身材好，不客气的说，我是这个学校的明星。

但是，命运总喜欢让你眼睁睁的看着自己的生活陷入无边的麻烦。

当大四毕业的时候，我信心满满地投出了简历，以为我可以轻松的获得一个薪水很高，而且工作轻松的职位。但是，根本就没有任何回复，所有的简历全部石沉大海。开始的一个月我安慰自己说，这仅仅是毕业后的一段低迷期，马上就会有很多公司争着要我。但是，在这种低迷期持续半年之后，我不得不承认，我失败了。从金字塔尖跌落的我很不适应这种被抛弃的感觉，于是，我开始搬到外面住，跟家人说出去找工作，实际上每天开始酗酒，泡网络。试图通过这种方式来忘却内心的空虚和恐惧，但是，它们就像我身上的酒味一样，越是用厚厚的外壳裹起来，越是散发的厉害。

我的日常生活那时候基本上就是网络生活，从白天到晚上，饿了就吃包泡面，困了就囫囵睡一觉，醒了就漫无目的的在网络上瞎转。凌乱的头发、黑眼圈，跟我视频过的人很难想象到我曾经是个优等生。那段时间我不知道为什么疯狂的迷恋上了任贤齐，不管是他的歌还是电影，我都一个一个的听一遍看一遍。当我看到任贤齐新歌《神魔·不信邪》MV时，真是让我惊喜不已：不管是帅气的吸血鬼还是血性的狼人，任贤齐都演绎的那么完美。我迫不及待的下载了这首歌曲，在我的电脑里单曲循环。但是听着听着，我忍不住趴在电脑前大哭起来，后来看到小齐的这首新歌是网游《神魔大陆·暮光之城》的主题曲，我就毫不犹豫的决定进入这款游戏，支持我的偶像，也算是为了给空虚的生活找点事做。

刚进入游戏的时候，我就被种类繁多的种族职业弄得眼花缭乱，优雅的血族、高贵的精灵、可爱的矮人，每一个都让我跃跃欲试。在纠结了很久之后，我选定了血魔，因为本身就很喜欢吸血鬼，而且血族又很漂亮，一股御姐风范跟我很像。又犹犹豫豫的把人物造型弄好以后，我的游戏之旅就从暮光城堡开始了。

不得不说这游戏的新手引导做的很好，作为一个小白玩家的我，很快就掌握了操作要领。虽然不太熟练，但是只是需要多加练习了。等级飙涨的我很快到了自由港。华丽的建筑群和热闹的街市让我兴奋不已，于是一不小心，就掉到了码头的一口井里，无奈我怎么蹦都出不来，只好大喊救命。

“怎么了？”左下角一个陌生人的密语闪了出来。

“我掉井里了，能把我弄出来吗？”我很无奈的问。

“那我带你游出来吧。”接着就看到一个背着巨剑的战士跳进了井里。

“跟好哦。”

“嗯，谢谢你啦。”

游了一小会，我们就爬上了岸。“真不知道怎么感谢你才好。”我感激地说道，“要不是你，我真不知道怎么办呢。”

“第一次玩游戏吧？”他问我。

“是啊，”我回复了一个微笑的表情，“我是冲着任贤齐才来的。”

“我也是，我是他歌迷。”

“哎呀，原来都是一个粉丝团的。”我很惊讶的回复。

“是啊，我也想不到。”他说，“要不我当你导师吧，这游戏有个导师系统，大号带小号升级飞快的，你能省很多事，带你我也能赚点系统送的外快。”



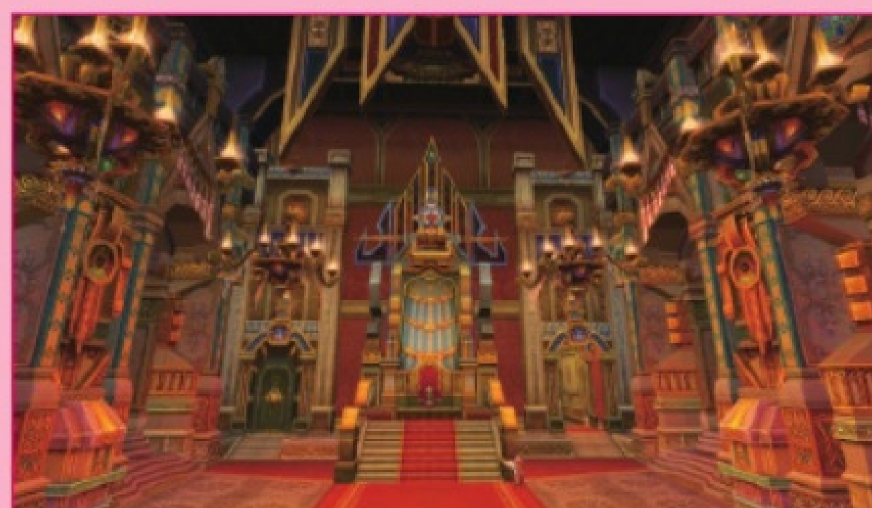
空战的乐趣一般人是体会不到的



花下的约定



情侣互动甜蜜一刻



宏伟的殿堂



俯视大陆

“那就这么定了，老师。”

就这样，我交到了游戏中的第一个好友，也是第一个导师。我的导师人很好，经常帮我做各种任务，带我副本，讲解我不了解的地方。我玩游戏不是很好，所以他每次都很耐心的教我，让我非常感激。渐渐地，我们熟悉了起来，成了无话不谈的朋友。当他有一天跟我要求视频里看看的时候，我拒绝了。我只是告诉他我没有摄像头，但是，真正的原因是我不想让他看见我狼狈的样子。

那天我游戏下线准备刷牙睡觉的时候，我看到了镜子里的自己，乱糟糟的头发、满脸油光，我忽然意识到自己不能再这样下去了。于是我决定要找回从前的我。第二天，我倒掉了所有的酒，扔掉了所有的垃圾食品。我开始晨跑，学习烹饪，练习发声，我试图让自己重新找回大学时那种充满力量的感觉，但我始终觉得少了点什么。

晚上照例登陆游戏，在他带我副本的时候我忽然问他，“你失去过生活的目标么？”

“嗯，有段时间我刚毕业，感觉自己什么都很一般，不知道做什么。”

“那你怎么挺过来的？”我好奇地问。

“不知道，反正我也是听小齐的歌然后有了动力，你听了那个《神魔·不信邪》了么？”

“当然听了。”

“这种励志歌曲最能打动我，我每次感觉没有动力的时候就会听一听，然后就充满力量。”

“哦。对了，小齐要看演唱会了，我好想看啊。”我怕他听出什么，赶紧岔开话题。

“官网上有抢票活动，去试试啊。”

“嗯，我去看看。虽然我觉得我不会那么好运，但是不试下怎么知道。”我默默地点开了活动页面。

发奖的日子到了，果然，我不是幸运的宠儿。他留言问我抢到票了没，我说没有。“既然这样，作为歌迷，我请你去看演唱会吧。”

“哇！真的么！谢谢你啊！”我高兴地欢呼起来，这是我毕业后第一次因高兴而欢呼。

演唱会是在他住的城市，所以，我们约好了时间地点，然后我乘火车赶到那里，他去接我。我们相约到时候我拿着任贤齐封面的杂志，他拿着《神魔大陆·暮光之城》的游戏海报作为信物，方便辨认。火车快到站的时候，我的心里越来越忐忑，在车厢里不停地照镜子，希望可以给他一个好印象，下车后刚出站，就看到希莉娅展翅高飞的海报，我赶紧跑过去，冲他挥了挥手里的杂志。

“Hi”！

“你好啊，累不累怎么样？”他很贴心的接走了我手里的包。

“还不错啊，我还蛮有精神的。”我跟在他旁边，不时偷偷看他一眼。那种成熟的穿着和气质让我不自主的脸红了起来。

“怎么了？”他大概是感觉到我的尴尬了。

“没事，估计是热的，火车上好挤。”我随便编了个借口搪塞过去。

晚上的演唱会果然很火爆，虽然我们在比较靠后的位置，依然可以感受到那种震撼的体验。我们两个手里拿着荧光棒使劲挥舞着，像两个傻子一样叫着跳着。

散场以后，他送我回宾馆，路上我们还是很激动地聊着刚才的演唱会，聊着游戏，聊着自己的过去。

“知道吗？我以前也是校合唱队的领唱呢。我原来就希望自己有一天也可以站在舞台上唱歌，然后下面好多人为我鼓掌。”我冲着他笑着说。

“是吗！现在还唱歌么？”他问我。

“不唱了，毕业以后瘦了不少刺激。”随后我将自己的遭遇全部说了出来，“好了，你有什么想说的？”

“我觉得，你不应该放弃自己的梦想，不能因为现实坎坷就停下脚步。”他



奇异小屋



气球环绕城市的活动吸引了大量玩家



从不同的角度看城市会发现不一样的美



如果没有飞行坐骑，这些地方很不容易到达



从高处俯瞰这座熟悉的城市

很认真的看着我说，“你需要振作起来，相信自己会有机会的。”

“你认为我能行吗？”我很心虚的问他。

“当然，只要你相信自己。正好，你来。”说着，他把我拖进了旁边的一个酒吧，“这几天酒吧里都没有歌手，你去唱一下试试，他们不在乎这个的。”说完就把我推上了舞台。

看着台下的人都盯着我，我只好拿起了麦克风，唱起了任贤齐的《浪花一朵朵》，结束后酒吧的人都站起来为我鼓掌，而我也似乎找到了让我心中前进的动力。那一晚在宾馆我一夜未睡，因为我发现自己就像中了魔法一样，酒吧的事情和演唱会在我脑中不停的闪现，让我找到了曾经大学的感觉。

从那以后，我每天都会更加努力的锻炼，晚上在游戏里跟他语音，告诉他我的计划和进步。慢慢的，我觉得我对他不仅仅是友谊了。某一天晚上，我在游戏里买了套纯白的婚纱和一对结婚戒指，准备给他一个惊喜，希望他可以在游戏里娶我，但是他却没有上线。一天、两天、三天……一直没有他的消息，我开始召集起来。第5天的时候，我收到了一份包裹，他寄过来的。里面有一张《神魔·不信邪》MV的光盘、一个希莉娅大抱枕和一封信。

“小洛，当你看到这封信的时候我已经去了荷兰。因为生意上的原因，我可能不会再回来了，原谅我的不辞而别。认识你是我最开心的事情，还记得第一次我们说话么？是因为你掉进了自由港的一口井里，那时候你还是个小白，现在都成了一个游戏高手了。”

“不管发生什么事，一定要坚持下去，因为坚持就会有希望。

我走了，再一次道歉，并祝你早日事业有成，实现你的理想……我爱你。

“我的眼泪不断地打到信纸上，我收起了这封信，擦干眼泪，微笑着把它放在了我的储物盒里。

我知道，他一定希望我过得坚强，于是我开始再一次为了理想而拼搏，虽然很艰苦，虽然会很受挫，但我从不放弃。

现在，我已经是我们这小有名气的歌手了，而且我每天都会听着《神魔·不信邪》，然后登陆《神魔大陆·暮光之城》，让我穿着婚纱的血魔骑着蝙蝠飞到雷辛格的最高处看日出，因为他说过，这里可以看到整个克兰蒙多最美的曙光，而这就是希望。

我家周围新开了家酒吧，规模很大。开业那天人很多，我也去看了看，刚进去就听到里面在放任贤齐的《神魔·不信邪》。我刚坐下，一束花就从后面突然出现了，惊讶中的我赶紧回头，结果送我花的就是他，他回来了！我几乎都要跳起来了，抱着他又哭了，泣不成声。

”别哭了，我的酒吧不错吧。“他拍了拍我的头。

”你的酒吧？“我把头抬起来，环顾了一下四周，擦了擦眼泪。

”是啊，不错吧……“

那晚我们聊了很久，从他为什么离开到为什么回来。

”我只是觉得这里有我的牵挂。“当我问他回国原因时，这句话让我再一次流下了眼泪。

第二天，我的血魔穿着婚纱真正做了新娘，很多好朋友都来祝福我们，举办婚礼时，我们两个就坐在一次，我靠在他怀里说，”你打算什么时候给我一个真正的戒指？“”就是现在。“说着，他拿出了戒指跪在地上：”嫁给我好吗？“窒息的我点了点头，看着他把戒指套在我的手上，我觉得我已经成为了这世上最幸运的人。

现在，我们是一对很恩爱的夫妻了，我也做起了全职太太这个工作。当我整理完这篇回忆以后，我就要去为他准备晚饭了。最后感慨一下吧，我们都有绝望的时候，但是只要我们面对它们，我们就会发现自己原来是多么强大。一首对的歌，一个对的人，一款对的游戏，就可以让你从低谷中明白过来，所以，千万不要放弃希望。P



新的地面坐骑也十分拉风



任贤齐一人饰两角



《神魔大陆·暮光之城》任贤齐霍华德造型



吸血鬼与狼人是相互对立的阵营



《神魔·不信邪》MV画面

神鬼世界 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

《神鬼世界》召唤兽魂魄与进化论

■河北 老鸭

如今召唤兽越来越强大，无论何种形式的战斗，召唤兽早已成为最重要的生力军，特别是在PK战斗中。之所以这般，也当真与召唤兽目前所表现出来的强悍战斗实力有关。

令人陶醉的召唤兽魂魄

用3种不同的颜色，来区分召唤兽的魂魄，着实有情有爱。红色、黄色、蓝色，3种不同的颜色代表了3种召唤兽魂魄类型，不同类型的魂魄所承载的属性加成大体分为3个方向：

红色魂魄：增加物理攻击、物理防御、HP、命中

黄色魂魄：力量属性、暴击率、MP、XP抗性

蓝色魂魄：增加魔法攻击、魔法防御、回避、元素抗性

其实当初魂魄系统刚开放的时候，就有一个问题深深困扰着我们，那就是通过魂魄系统之后，召唤兽会变成一个什么样的姿态？通过无数次考证，以及各位达人们的验证，最终结果表明：魂魄只能让召唤兽在某一项领域增加强悍，而绝非能锻造出万能型召唤兽！因为从召唤兽最主要的4项攻击要素来看，这4种要素被拆分到3种魂魄之中，也就是说4种最主要的攻击要素根本无法凝聚在一起，那么也就无法谈及培养出终极召唤兽了！所以当年因为这一理论，也造就出很多极品废柴召唤兽！通过最终组合数据得知，召唤兽魂魄最终数据为：物理攻击与命中搭配，暴击率和力量搭配、回避与元素抗性搭配。

力量召唤兽：纯物理攻击形态的召唤兽，当然以增加物理攻击为主。所以说红色魂魄为首选。效果就是直接增加物理攻击，同时还提升命中率，这对于纯力量型召唤兽来说，命中要比增加攻击更为有实际效果。此外还有玩家选择黄色魂魄，原因就是增加暴击率，但是力量召唤兽本来自身暴击率就低，而增加的那些暴击率并不能起到决定性作用，所以说这种力量召唤兽选择黄色魂魄的方案，最终也被大众所抛弃。

敏捷召唤兽：作为典型的PK型召唤兽，高暴击就是敏捷召唤兽最大的特点，毫无疑问的就是选择黄色破魂，从而加大暴击率的优势。而另一方面，增强XP抗性之后，也让敏捷召唤兽对PK首轮必遭受XP技能洗礼有了一定的抵抗，虽然说不能完全杜绝被秒杀的厄运，但至少增强了许多！此外还增加了力量属性，这样客观的提升了敏捷召唤兽的物理攻击力，效果也算是蛮强悍的。

精神召唤兽：作为辅助形态的召唤兽来说，精神召唤兽最多的用处就是Boss战或者挂机练级。所以说黄色与蓝色魂魄都适用精神召唤兽。黄色魂魄体现出的是增加MP，这让精神召唤兽的MP上限更高，可以更加充沛的释放各种辅助技能；而蓝色魂魄则体现出抗性元素，在对抗一些Boss战的时候，将大大提升召唤兽的生存几率。总之精神召唤兽选择黄、蓝皆可。

智力召唤兽：因为与精神召唤兽同属于魔法攻击类型，所以也是黄、蓝的双向选择。主要就是看是选择增强暴击，还是魔法攻击了。这点很难理清。至今仍有不少玩家在讨论，智力召唤兽到底是选择黄色魂魄还是蓝色魂魄。总之，这要看玩家个人的使用心得了。

体质召唤兽：其实体质召唤兽在游戏中更多的是作为辅助、MT来使用。那么这三种颜色的魂魄所包含的属性中，对体质召唤兽来说都具有一定的作用。红色突出了HP、黄色强调了MP和XP抗性；蓝色体现出魔法防御、回避、元素抗性。从目前游戏形态来看，蓝色魂魄的实际作用要大一些，因为现在玩家越来越重视元素攻击力，所以为体质召唤兽使用蓝色魂魄，是目前时下的主流方案。

召唤兽的魂魄技能

魂魄除了增强召唤兽属性外，还具有另一项更为关键的内容，这就是魂魄技


威猛战宠比蒙巨兽恩里特


智力型主神宠月亮女神


主神美宠爱神维纳斯


菲尼斯


狂化的狼王卡斯

能！对于魂魄技能而言，除了进一步加大召唤兽的战斗玩法，同时对也改善了召唤兽的攻击姿态与方式。下面就把所有技能列举出来，让您一目了然吧！去看一看，您究竟选择了哪些技能呢。

红色魂魄

元素连击：实际攻击效果关联元素攻击总和，实用性能较大。该技具有CD冷却时间，所说的“有几率触发”还是比较稳定。

冰之重击：一定概率造成10倍冰元素攻击，因为不是 CD时间技能，所以触发概率较低。

冰霜灼烧：冰元素的持续伤害技能，效果很普通。

体质反击：攻击有有一定机会反击目标，伤害值与宠物体质属性有关。

急速：概率性提升攻击速度，实际效果不明显。

蓝色魂魄

专注：增加主人精神上限，高蓝耗职业最爱的被动技能之一。

精神潜能：几率技能，增加自身精神与主人精神，实际效果无太大用处。

暗之辅助：增加主人的暗元素攻击。

防御潜能：受到攻击之后，按照百分比反弹给进攻目标。

破甲：降低双防御的技能效果，不过有触发几率，就显得鸡肋了很多。

黄色魂魄

强力：增加力量百分比，实用性强的被动技能。

法魂：增加魔法攻击，但降低物理攻击。对智力召唤兽来说，效果很强大。

迅捷之躯：增加命中和回避，同时减少双防御。无用技能，无视！

冰灵：提升冰元素攻击。元素攻击提升，你懂得。

冰元素穿透：无视冰元素抵抗，造成直接冰元素攻击，强悍之处人所共识。

坚强护盾：吸收伤害的数值有上限，并有效果时间，实际用处不是很大。

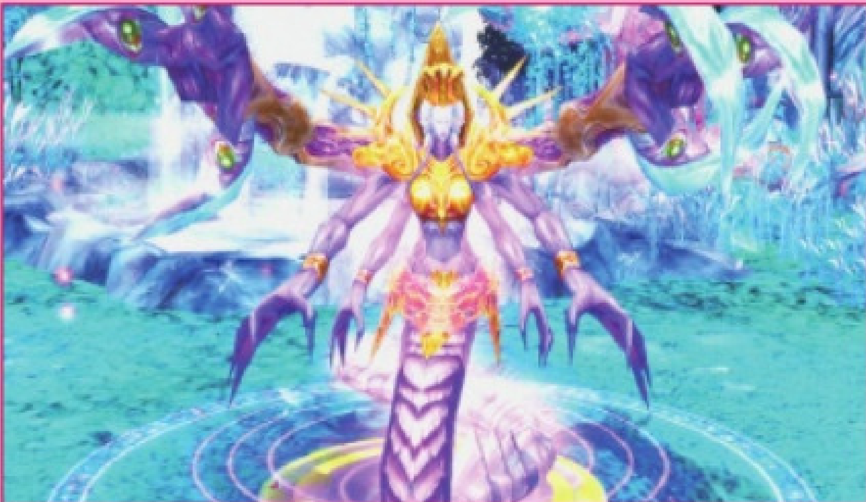
惊心动魄的合魂

对于魂魄系统来说，合魂玩法是每个玩家会在进行前祷告一番。因为15次的合魂经历，我们都希望得到最好的合魂，从而来让召唤兽的5项属性全部达到最高值。但召唤兽5项属性满值，这几乎是不可能的事情！通用的做法就是发现某一单项属性较高、并具有天赋的魂魄，此时直接用来喂养主魂。这样就可以大大减少我们的合魂次数，毕竟单项合魂的代价太大！此外目前很多玩家认为并非只有完美品质才是最佳体。因为具体属性应该从合魂后，到底增加了多少点这个数值来定义。比如说6阶魂魄满为650点，那么当该属性达到600+时，就已经可称之为极品了。再提升那区区几十点，必将会浪费大量财力，有些得不偿失。对于普通玩家而言，不管是多么垃圾的合魂，属性点一定会增加！所增加的那些属性点，也必然会在战斗中起到一定作用！如果说来一句总结：魂魄混合，见好就收！

召唤兽的进化

召唤兽的进化是一项全面提升召唤兽作战能力的强悍系统。不过当召唤兽进化之后，出战等级会发生改变，例如以目前数据为例：65级→80级，80级→95级，95级→105级，而Boss召唤兽最多进化到105级。进化后召唤兽所有属性值增加100～200左右，当然如果是终极进化，那么得到的品质会更好。这里就涉及到一个问题，就是召唤兽进化时所需要的星蕴值。其实召唤兽进化开销最大的就是星蕴值，因为星蕴值是包含在很多物品当中，所以很多玩家为了快速完成召唤兽进化，在这个系统开启的当天就疯狂购买包含星蕴值的各类物品！当时的价格之恐怖，相信各位深有体会。不过对于平时自我积累，慢慢的完成进化过程也是一种养成乐趣，但毕竟星蕴值100%的时候，进化不会掉级！此外当召唤兽非终极进化的时候，技能是会消失的。所以我们辛辛苦苦打上的那些极品技能，也因为必须保留而不得不开销一大笔元宝！但终极进化时则是随即保留4个技能。当然如果想保留特定技能，也依然要付出元宝！不管怎么说，召唤兽进化让玩家整体作战实力大幅度提升！


美女战将强力宠


亲密战宠菲格露


温馨小宠粉红猪


惊悚灵异恶灵古堡


新神职猎魂者

本月头条

新年新气象，《神武》新玩法受热捧

新年之际，多益网络旗下的《神武》各种节日活动内容层出不穷，其中最受关注的当属组合烟花内容与乐艺坊舞台剧内容。据悉，组合烟花是《神武》在跨年之际新推出的一种烟花品种，它完全由玩家亲手设计制作。玩家可以选择系统提供的特效模板，也可以自己动手绘制烟花效果。除了最终释放出来的效果好，有意思之外，这个DIY的过程也给大家增添了不少乐趣。而乐艺坊继主题曲《神武乐逍遥》舞台剧之后，全新主题曲《神武笑春风》的舞台剧正在上演。它讲述的是一个懵懂少年带着济世为怀的抱负，出师下山，机缘巧合邂逅了一段纯真的感情，也勾起了一段尘封已久的美好回忆的故事。


《神武》组合烟花乐淘淘

头条看点：组合烟花作为今年多益网络《神武》的主推活动，它的自由度以及乐趣度都大大超越以往的其它类型活动。

■《梦想世界》用智慧去战斗


《梦想世界》跨年活动开启

多益网络表示，近日《梦想世界》开启了跨年活动，玩家可以从圣诞、元旦开心玩到春节。据悉，《梦想世界》在去年的圣诞节派对时期就推出了会各种绝技狂暴火鸡挑战内容，适逢寒假，《梦想世界》又推出狼兔两阵营迷宫大乱斗玩法。狼捕食兔子，兔子躲避追捕，收集能量草团反击野狼，无论进退攻守，都将挑战玩家的手法与意识。

除此以外，今年春节期间还有网游版的春晚、梦想名人评选等内容，其中最引人注意的是团圆饭内容。在即将到来的情人节版本中，甜蜜情人、神仙眷侣也会迎来一连串对于爱情的考验。

■《梦想帝王》2012全新版本亮相

近日，多益网络旗下的网页游戏《梦想帝王》宣布2012年全新版本将会让玩家轻松体验醉卧美人膝，醒掌天下权的帝王梦想。《梦想帝王》里拥有450位历史上最具盛名的名臣良将及传说人物，无论是三国枭雄曹操，还是楚汉霸主项羽，都有机会为玩家所用。作为威震九州的盖世英雄，在后宫玩家不但能册封三千秀女，更有西施、貂蝉、杨玉环在内的传奇美女倾身追随。风云变幻的六国外交、奇谋百出的三十六计、汇聚全服的武斗大会、还有热血沸腾的灭国战役等等，《梦想帝王》将让玩家体验最刺激的沙场竞技。《梦想帝王》还分别支持PC平台与iOS平台，玩家可在两者间自由登录，体验帝王生活。

多益月评

春节

今年的春节来得格外早，从元旦到大年三十不过二十来天的时间，在儿时的记忆中每年春节前二十来天都是最高兴的一段时期。不仅仅是因为这段时间正值放假初期，最重要的是可以无忧无虑的开心游戏，不过那个时候的游戏并不是在计算机上，而是在楼下的花坛中、街道上以及胡同里的每一个既熟悉又陌生的角落里。已经上班的我对于那段记忆，却也十分怀念。

前几天，我下班时，偶然听到广播中说起现在孩子们的假期生活往往被各种补习班所堆满时，我突然感到一种莫名的幸福感，这或许是由于我儿时相对于现在的孩子显得无比自由吧。

回到小区，在等电梯上楼时遇到一对来上钢琴课的母子，孩子脸上写满了不情愿、不高兴，而母亲在和我的聊天中则表现出一种奇怪的优越感，但这种优越感却无法掩饰她脸上的疲惫与憔悴。是啊，现在的家长哪个不望子成龙望女成凤？他们生怕自己的孩子在起跑线上输给别人。于是各种补习班、补课班、奥数班、预科班什么的，通通给孩子报名，全然不顾及孩子的感受，前段时间有个中国教育与国外教育的对比，具体的内容我已经记不清楚了，但是中国孩子缺少独立思考能力与个性化创造的结论却让我记忆犹新。剥夺了孩子们的自由时间，让孩子长期处于非自愿的填鸭式学习中，这难道不是溺爱后的结果么……道理其实人人都明白，只是当局者迷旁观者清罢了。

都说网络的兴起给予了现在学生们一个自由的空间，但是网络游戏却让大把学生不能自拔。其实游戏并非坏事，而且时下的游戏往往也融入了很多历史、金融、地理、流行文化与传统文化等方面的内容，因此只要时间适当，游戏对孩子的社交能力、知识面等方面都可以起到正面的影响。P



游戏的答题活动

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》魔族坐骑御魂法术评点

■北京 faith

在“飞跃三界”中推出的坐骑御魂法术也是分门派的，而且坐骑御魂法术的效果，大多都比师门技能给力。今天，我们将为大家带来魔族坐骑御魂法术的实战效果评点。

狮驼岭：万兽之王非虚名

血噬

物理攻击，并吸取目标所扣气血的30%恢复到自身

消耗：（坐骑等级×4）点MP 50点精气

速率：100%

冷却：5回合

推荐度：A级

很实用技能，适合单挑，群殴的话效果一般。不过这个技能并不需要变身就能使用，限制条件没有鹰击苛刻，适当时机使用效果应该也还不错。

狂战八方

物理攻击，同时获得“反击”状态，受到平砍或物理法术攻击都将自动反击

消耗：（坐骑等级×3）点MP 40点精气

速率：100%

冷却：4回合

推荐度：S级

作为一个老被大唐扫的职业，这个技能在相当程度上给了对方以威慑，而且居然是物理攻击之后附加的效果，并不影响狮驼本身的输出。

狮王怒吼

同时攻击敌方4个目标，并有一定几率令目标当回合陷入“错乱”状态

消耗：（坐骑等级×4）点MP 60点精气

速率：100%

冷却：5回合

推荐度：S级

虽然群秒效果显然不如鹰击，但也不用休息一回合，而且还附加“错乱”效果。不过呢，这“错乱”的命中率还是有待商榷，不要期望过高。

凌空闪

暂时提高攻击速度，同时附加免疫封印法术，受到任何伤害结果增加30%

消耗：（坐骑等级×3）点MP 60点精气

速率：180%

冷却：3回合

推荐度：S级

这个技能最大的亮点在于180%的加速，绝对的先发制人加强版。但是任何伤害结果加30%实在是个悲剧，总体来说还是不错的一个技能。

魔王寨：弱弱的告诉你什么是火力

烈焰阵

进入“烈焰阵”状态，该状态下受到平砍或物理法术则令攻击者中魔法毒

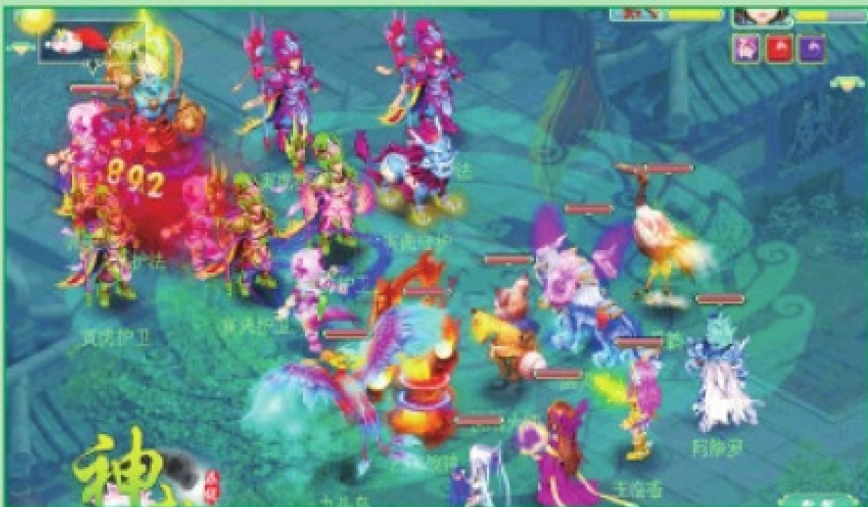
消耗：（坐骑等级×3）点MP 40点精气

速率：100%

冷却：5回合

推荐度：A级

这个技能中毒效果是可以叠加的，而且是按总血量的百分比来扣血，伤害还是挺给力的，这个技能单挑中还是非常好用的，推荐喜欢单挑的人学习。


狮驼岭——血噬


狮驼岭——狂战八方


狮驼岭——狮王怒吼


狮驼岭——凌空闪


魔王寨——烈焰阵

天崩地裂

使用土系法术攻击敌方最多5个目标

消耗：（坐骑等级×3）点MP 30点精气

速率：100%

冷却：3回合

推荐度：A级

传说中的秒五技能，可惜秒的越多个体受到的伤害也更少，这个技能的低精气消耗和冷却回合让这个技能更像一个日常活动的输出技能。

星火燎原

使用火系法术攻击敌人后可以进行追击，追击造成正常伤害的30%至80%

消耗：（坐骑等级×4）点MP 60点精气

速率：100%

冷却：5回合

推荐度：S级

单秒伤害不错，而且还能追击，不过这追击不仅目标不稳定，连伤害也不稳定，就单秒而言还是稳赚不赔的，星火燎原和龙宫千叠浪都是增加单体法术输出，对于低灵的目标显然星火燎星更胜一筹。

牛气冲天

为己方或敌方附加状态，令目标一定回合内临时提高速度

消耗：（坐骑等级×4）点MP 70点精气

速率：100%

冷却：4回合

推荐度：B级

PK中速度绝对是封系的最爱，不过给法系这样的技能实在有点蛋疼，虽然增加了速度但也损失了一个输出回合，又是一个需要权衡得失才能用的技能。

幽冥地府：另类的门派另类的技能

行尸走肉

复活己方或敌方倒地的鬼魂宠物，令其气血恢复至满

消耗：（坐骑等级×4）点MP 60点精气

速率：100%

冷却：6回合

推荐度：B级

学了这个技能之后，地府的鬼魂宠以后也可以不用爆掉了，还能顺便救一救队友的鬼魂宠，但是救一只四五回合后也能爬起来的宠，意义其实不大。

借尸招魂

为本方召唤出一个小妖助战，只能对玩家的宠物使用

消耗：（坐骑等级×3）点MP 50点精气

速率：100%

冷却：5回合

推荐度：S级

经实践表明，这是一个类似于援助的召唤技能。PK的时候，如果对面有鬼魂，地府克隆一个，绝对是非常爽的一件事情，现在鬼魂孩子盛行，学了这个技能绝对不用担心用不上。

死亡凋零

对敌方已中“尸毒”的目标使用，一定几率使其最多传染4个同伴

消耗：（坐骑等级×4）点MP 60点精气

速率：100%

冷却：5回合

推荐度：S级

喜欢放毒的地府有福了，让对面全部中上恶心的毒也不是梦想，如果没有化



魔王寨——天崩地裂



魔王寨——牛气冲天



魔王寨——星火燎原



幽冥地府——行尸走肉



幽冥地府——借尸招魂

生的药师咒就只有乖乖的群体扣血。但是尸毒的成功率是和人物的攻法修炼相关的，如果法修炼等级不高的话，放出来的成功率实在不高。

绝情令

解除自己或队友所中的盘丝洞封印法术，并附加免疫盘丝洞封印法术

消耗：（坐骑等级×3）点MP 40点精气

速率：100%

冷却：3回合

推荐度：B级

盘丝这个职业玩的人本身就不算太多，这技能不能在自己被封的情况下解封自己，就让人觉得十分鸡肋，况且地府本身也有解除盘丝洞封印状态的技能，这个御魂法术只推荐与盘丝有仇的地府学习。

盘丝洞：让你神魂颠倒的神技

神魂颠倒

以极高的封印率封印目标，令其两回合内无法使用法术和物理攻击

消耗：（坐骑等级×4.5）点MP 70点精气

速率：100%

冷却：5回合

推荐度：S级

封系最需要的就是命中率，封不中其他什么都是浮云，神魂颠倒有着极高的封印率，居然还不降速度，只要等级不差太多，基本上是百发百中。

媚眼如丝

解除自己或队友所中的天宫封印法术，并附加免疫天宫封印法术

消耗：（坐骑等级×3）点MP 40点精气

速率：100%

冷却：3回合

推荐度：B级

这个技能不能在自己被封的情况下解封自己，而且盘丝洞本身又有解除天宫封印状态的技能，这个御魂法术也只推荐与天宫有仇的盘丝学习。

姐妹随行

召唤一个姐妹助战，每回合较大概率对敌方使用含情脉脉

消耗：（坐骑等级×4.5）点MP 60点精气

速率：100%

冷却：6回合

推荐度：S级

写着较大概率对敌方使用含情脉脉，但实际上这个效果触发率比较一般。一句话，这是个人品技能，人品好就强到逆天，人品差等于浪费一个回合。

血祭

复活所有已倒地的队友，当前气血≥30%才能使用

消耗：（坐骑等级×5）点MP 80点精气

速率：100%

冷却：6回合

推荐度：S级

在48个新增的御魂法术中，这个技能绝对是最能扭转战局的技能。不过不要对这个技能期望过高，毕竟比不上慈航，因为只回不到半血，而且使用过这个技能之后是真正的无论什么东西摸一下都会死。

结语

单从魔族的御魂法术来看，真是太猛烈了点。《神武》的平衡性一直都做得不错，想必其他种族的御魂法术也不会差到哪里去，如此一来，无论是PK还是活动，战场上的战术和技巧都会更加多样化了。



幽冥地府——死亡凋零



幽冥地府——绝情令



盘丝洞——神魂颠倒



盘丝洞——姐妹随行



盘丝洞——血祭

本月头条

胡歌、林更新助阵《龙脉传说》公测



胡歌、林更新助阵《鹿鼎记——龙脉传说》觉醒公测

搜狐畅游旗下的穿越网游《鹿鼎记——龙脉传说》已于圣诞之际开启了觉醒公测，同名电影的主演胡歌、林更新、刘诗诗等明星还在公测期间为游戏带来了美好的祝愿。据悉，在觉醒公测后，所有玩家都感受到新版本《鹿鼎记——龙脉传说》带来的全新体验，基于原著内容创作的穿越剧情、中韩联手打造的画面、高智能AI系统下的伙伴养成、PvP与PvE模式的完美融合以及全新成就系统等内容都受到了广大玩家的好评。

头条看点：搜狐畅游在《鹿鼎记——龙脉传说》公测宣传方面颇为重视，除了传统的推广之外，还借同名电影演员之口对游戏进行了多次曝光。

■《大话水浒》开启新春蜜月嘉年华

搜狐畅游宣布旗下自主研发的回合制2D网游《大话水浒》开启了新春蜜月嘉年华活动。据悉，此次嘉年华活动内容丰富，包括了神秘梦幻仙云岛；情侣专属技能等等。其中仙云岛开启了大富翁式相亲旅程，让玩家在这里轻松约会。而情侣专属技能则可以让玩家在游戏中向众人大秀恩爱。此外，全面更新的四大冬季节活动也拉开序幕，卖萌宠物、默契问卷、天赐良缘、好友印象等内容应有尽有。



《大话水浒》开启新春蜜月嘉年华

■《战地风云Online》全民联赛新地图曝光

随着《战地风云Online》的全民联赛进入到第二季，奖励方式除了沿用了第一季的奖励方式外，还在一些节日实行奖金翻倍的制度，力争让每一个游戏的玩家喜上加喜。另外搜狐畅游还于近日宣布了新地图与新玩法，受到了玩家们的关注。搜狐畅游表示，全新的武器改装系统让很多武器控玩家们有了自己施展的空间，而全新的“恶魔巢穴”则是《战地风云Online》的首张夜视地图，玩家们在这里可以找到不同以往的作战体验。

■《东海奇谭》创新卡牌玩法

《东海奇谭》近日宣布将升级原有的卡牌玩法。升级之后的每张卡牌上都印有三界故事的线索，每一套卡牌都有独有的意义。当集齐一套卡牌后，即可合成，普通的对换卡牌可以兑换卡牌上相应的装备，惊奇类卡牌可以直接使用，同时还有独创的卡牌副本。据悉，《东海奇谭》是搜狐畅游新一代Q版网游，游戏集绚丽的画面、恶搞的剧情、本命神兵养成三大优势特色外，更具有仙缘、奇遇、漫画、变身、多元副本等多种独创玩法而被广大玩家所关注。

畅游活动

搜狐畅游有奖问答

《天龙八部3》是搜狐畅游继《天龙八部2》之后又一全新力作，目前该游戏正处于公测阶段。游戏主张自由和张扬个性，提供给玩家一种颠覆传统武侠，不受束缚的后武侠体验，《天龙八部3》除去常见新增内容外，从底层架构到游戏画面，从武学体系到大世界观，均进行全新制作，其中，“天外江湖”理念是《天龙八部3》核心体系之一。针对《天龙八部3》公测之后的内容，我们也做了连续多期的深入报道，不知道各位读者是否喜欢。

本期的问题是：请问2011年12月中旬刊上关于《天龙八部3》的文章讲述的是哪个副本？

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn

活动截止日期：2012年1月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2012年2月中期《大众软件》上公布。

奖品设置：

活动参与奖：3份，奖品为搜狐一卡通30元

11月中旬刊搜狐有奖问答中奖名单

北京 田伟

广东 何广厦

湖南 张全礼


狐狐

天龙八部3 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：内测 ■官方网站：http://tl3.changyou.com/

《天龙八部3》武当进阶任务详解

■四川 阿鱼

当师兄弟们争先恐后地找掌门张玄素领取门派进阶任务时，我却慵懒地躺在一颗大树下休息。虽然完成进阶任务后，可以习得上乘武学“昊天真经”，但与睡觉相比，我情愿选择后者。因为，我是一个很懒的人。

“你怎么不领取进阶任务？”俞远山声色俱厉。我一骨碌爬起来“师傅是了解我的，我没有称霸武林，就不必学什么‘昊天真经’了吧？”“混账！”俞远山怒斥道，“倘若敌人攻上武当山来，如何应对？”我一时哑口无言。

钓鱼与看书

于是，我来到掌门人面前。张玄素眯着眼，微笑着说：“哎哟，我们武当的大懒人也来接任务了。”“唉，掌门师祖，你就别笑话弟子了，还是赶紧给我任务吧。”我神情尴尬地说道。“哈哈哈！”张玄素大笑道，“好吧，你去找崇文殿找玄宗弟子，按照他的要求从水塘中钓些金尾鱼给我。”钓鱼？这个任务我喜欢。我兴冲冲地找到玄宗弟子，按照他的要求，不停地变换动作，终于将金尾鱼收入囊中。当我将金尾鱼交给张玄素掌门时，他眯着眼睛连连点头：“不错，不错，孺子可教也！”收下金尾鱼后，张玄素继续说道：“想要习得上乘武功，先得修心修身。这样，你带着墨竹笔去老君坛找武当道童，在他旁边抄读道德经。有所领悟后，再回来找我。”

这任务有些枯燥，我最讨厌的就是咬文嚼字了。好在老君坛附近有一个巨大的瀑布，景色极为壮观。在此地抄读道德经的我，一边欣赏着美景，一边结合道德经里关于“上善若水”的内容，突然灵光一现，悟出了个中真谛。

大战武宗弟子

“想不到，你这个懒惰的弟子，还有这样的悟性。”张玄素微笑着打量着我，“接下来是第三个考验。你进入试炼之地后，需要使用我给你的两仪罗盘，才能找到武宗弟子藏身之处；也只有两仪罗盘，才能将这些弟子召唤出来。”说罢，张玄素双手一挥，我只觉得耳边一阵风吹过，眨眼间便来到了试炼之地。

我按照张玄素所说，依靠两仪罗盘找到了武宗弟子藏身之地，并将他们召唤出来。武宗弟子出现的同时，我发现自身也有了变化，自己竟然穿着与武宗弟子一样的服饰，而且以前学会的技能全部忘记了，取而代之的是两仪八卦掌、天罡无极剑与天罡剑阵三个全新的技能。五名武宗弟子呵斥着向我扑来，我心里一阵慌乱，不由自主地施展出天罡剑阵。霎时间，我周围的武宗弟子全部进入失明状态。紧接着，我使出天罡无极剑，无数剑气破土而出，重创武宗弟子。然后，我再用两仪八卦掌集中攻击其中一名敌人。就这样，我轮流使用三大绝技，牢牢地掌控了战场局势。最终，我一人击败了所有武宗弟子。

习得“昊天真经”

“你这个顽徒，这次终于让我省心了。”看着完成任务的我，俞远山终于露出了难得的笑容，“我这就替你打通任督二脉。”说着，他右手掌抵住我的后背，口中念念有词。我先是感到背上阵阵热流来袭，而后是一股股寒冷之气，最后终于神清气爽，说不出的舒坦。“好了，你任督二脉已通，可以学习‘昊天真经’了，快去大理找扫地神僧请教修行之法吧。”俞远山笑着说道。

我领命下山，在大理找到了扫地神僧。扫地神僧指引我进入了“昊天真经”的武学世界，并建议我回到师门，找武功传授人领取相应的武学秘法。于是，我回到武当山，找到了武功传授人——我的师傅俞远山。

“拿着，这是天井穴位的武学秘法：八卦掌·发劲，可以增加八卦掌的内功攻击。其他穴位的武学秘法，你得去挑战兵圣奇阵，从辽国大将手中夺取。”俞远山说道。“啊！还要去挑战兵圣奇阵啊？好累哦！”我大喊。“去不去？”俞远山怒喝。“去……”


武当掌门张玄素


钓鱼咯



以一当五


修行昊天真经


习得八卦掌·发劲秘法

天龙八部3 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：内测 ■官方网站：http://tl3.changyou.com/

《天龙八部3》全民活动贺龙年

■四川 阿鱼

岁月如梭，转眼间，又一年过去了。虽然兔年的寒冬已经过去，但龙年的春天却尚未到来。龙年的第一个月，大地仍然在凛冽的寒风中沉睡着。对于《天龙八部3》的侠士而言，再寒冷的冬天，也盖不住各种活动带来的阵阵暖意。

你看，就连西方圣诞老人也耐不住寂寞，驾着马车带着礼物，一路颠簸来到了中原武林。圣诞老人的到来，就像冬天里的又一把“柴火”，温暖着侠士们的江湖生活。随圣诞老人一同前来的，还有诸多有趣、好玩的全民活动。

全民活动一：缉拿大盗

一入江湖，身不由己。这八字箴言在圣诞老人身上得到了验证。

圣诞老人刚刚踏入天龙江湖，便遇上了臭名昭著的圣诞大盗。这群圣诞大盗连偷带抢，把圣诞马车上的礼物洗劫一空，还险些将圣诞老人的衣服剥去。幸亏大盗中有人小时候受过圣诞老人的恩惠，才让老人保住了衣裤，免受寒风的侵袭。

圣诞老人遭劫后，第一时间想到的便是身怀绝技的侠士们。他跋山涉水，历尽千辛万苦来到洛阳城，在大街上一把鼻涕一把泪的哭诉，希望侠士们能拔刀相助。

圣诞老人不远万里给侠士们送礼，却被大盗洗劫一空，任谁都难以置之不理。于是，一场声势浩大的缉拿大盗活动开始了。

从2011年12月15日起，缉拿大盗活动会在每晚19:30开启。活动期间，修为在30级以上的侠士，可以在位于洛阳城的圣诞老人处（255,345），接取缉拿大盗的任务。

据说这群大盗其实是顽皮的雪人化妆而成，一般武功对他们毫无效果，唯有使用圣诞老人给予的闪耀圣诞星，结合侠士们深厚的内力，才能对雪人们造成伤害。因为是与雪人战斗，所以这场有趣的战斗又叫做“雪人大作战”。

在圣诞老人处领取圣诞星后，我们可以前往太湖、嵩山、无量山和天荒古境（即天外江湖）中的天岐南淮、忘川花海、漠南清源等地，那些地方是盗贼们的藏身之所。

察觉我们的到来，圣诞大盗会沿着一条线路逃跑。我们当然不能让盗贼们全身而退，必须尽快找到盗贼们逃跑的路线，然后施展内力，对圣诞大盗使用闪耀圣诞星。

闪耀圣诞星带来的伤害令圣诞大盗们叫苦不已，他们不得不将偷走的宝箱扔出来，减轻身上的负重，提升逃跑速度。因此，圣诞大盗每受到一定程度的伤害，就会扔出一批宝箱，箱内装有各种珍贵的圣诞礼物，供我们随意拿取。

大家在开启宝箱获得礼物的同时，千万别忽略了圣诞大盗。这些盗贼还携带着大量宝箱，唯有击杀他们后，宝箱才会掉落在地上。此时的宝箱数量，远非盗贼扔出的宝箱可比。

全民活动二：圣妆迎新会

铲除了圣诞大盗，夺回了圣诞礼物，圣诞老人哭红的眼眶再次湿润了。面对侠士们的浓浓情意，圣诞老人决心以实际行动来报答热心的人们，他要在洛阳城种上圣诞树，让洛阳城披上一件让人赏心悦目的新妆。

不过，圣诞老人手上有许多圣诞树，单靠他一个人种植，不知道何年何月才能种完这些树木。所以，圣诞老人需要各位侠士倾力相助，这些圣诞树种植到洛阳的西市大街、南大街、东市大街和瓮城等地，为洛阳城换上一层漂亮的圣诞新妆。

从2011年12月22日起，修为在15级以上的侠士，可以在圣诞老人处接取“圣妆迎新会”任务，将洛阳城好好打扮一番。


圣诞老人来了


在漠南青原寻找圣诞大盗



快说，大盗在哪里？不说打死你！


在洛阳瓮城恭迎圣诞老人的到来


我和圣诞树有个约会……虽然它并不是圣诞树

接取任务后，圣诞老人会把缤纷圣诞树或璀璨圣诞树交到我们手上。

这时，请大家组好队伍，前往西市大街、南大街、东市大街和瓮城等地，种植圣诞树。为什么要组队呢？为了获得珍贵礼物。种植缤纷圣诞树或璀璨圣诞树时，若种植的人已组成队伍，则种植成功后，队伍中的其他成员均可获得由该玩家送出的圣诞袜。凭借所获得的圣诞袜，即可在刚刚种植的圣诞树中摘取圣诞礼物。

如果你以为奖励到此为止，那就错了，奖励还在继续。当队伍里至少3名玩家成功摘取礼物后，种植该棵圣诞树的玩家还可从中领取额外的圣诞勋章奖励。毕竟，人家辛辛苦苦种树，怎么也该有点回报吧？而且这回报非同小可：当侠士们集齐一定数量的圣诞勋章后，可以前往圣诞老人处兑换神秘的终极奖励。

至于奖品为何物，有人说是绝版珍兽蛋，也有人说是超值人民币道具，还有人说是极品装备……众说纷纭，莫衷一是。在此，笔者卖个小小的关子，要想知道奖励为何物，请大家自己去揭开谜底。但有一点可以肯定：这奖励绝对对得起侠士们的辛勤劳动。所以，请大家组好队伍，齐心种树，相互帮助，共同获得最终大奖。

全民活动三： 灿烂缤纷圣诞树

要说这圣诞老人对圣诞树情有独钟，这话一点儿也不假。

当侠士们热火朝天地在洛阳城种植圣诞树时，圣诞老人也没闲着，他也在种植圣诞树，而且是全城最大的圣诞树。圣诞老人将这颗圣诞树种植在洛阳中心广场上，意犹未尽的他还准备了无数圣诞挂饰，希望各位侠士能帮他装饰一下这棵大树。

修为在10级以上的侠士，可以在圣诞老人手中领取圣诞挂饰：星星或玩具。每挂上一个挂饰，侠士们就能获得一份圣诞礼包，里面有各种有趣、实惠的小玩意儿。挂上的挂饰越来越多，当圣诞树被装扮到一定次数时，它的周围就会出现无数圣诞宝箱。这些宝箱外形华丽，里面的物品更是诱人，而宝箱并未上锁，这可是获取宝物的大好机会啊，大家千万别错过了。

圣诞老人被侠士们的饱满热情所感动，在12月25日即圣诞节当天，亲自来到洛阳中心广场的圣诞树下，为各位辛勤的侠士送礼。据说，有许多侠士获得了珍贵的元宝道具。

虽然圣诞节已经过去，但圣诞老人还在。指不准哪天，他又会来到圣诞树下，慷慨地抛洒圣诞礼物。大家可要随时留意哦！

全民活动四：野外奇遇

圣诞树带来的节日气息传遍了江湖的每一个角落，它们不仅能让城市变得更加漂亮，还会给侠士们带来诸多实惠奖励，颇受大家的青睐。正因为如此，江湖中一些宵小之辈想从圣诞树上做文章。这些搞笑的家伙不知从哪儿弄来圣诞树的残枝烂叶，将自己打扮成“圣诞树”，然后在各地乱窜，试图骗取侠士们的信任，伺机图谋不轨。奈何他们的化妆术实在太拙劣，被侠士们轻松识破，换来一顿拳打脚踢。

从2011年12月15日起，侠士们在中原野外地图、天外江湖三大中间地图以及通天塔内修炼时，会随机遭遇这些可笑又可爱的“圣诞树”。请大家不用客气，好好地“招呼”他们吧。击败这些可笑之徒后，我们会得到丰厚的物质奖励；尤其是在天外江湖中，我们将有机会获取生活专精技能下产出的珍稀烹饪美食。

综述

龙年第一个月的全民活动还有许多，这里就不逐一列举了。笔者想说的是：在天龙江湖中，玩家永远都不会感到空虚与寂寞，因为各种精彩活动总是能够随大型资料片一起，及时来到玩家身边，丰富大家的江湖生活。

这不，据说《天龙八部3》龙年首个大型资料片即将来临。你，做好准备了吗？P


我的愿望：将元宝店里的宝石据为己有……


哥们，别装了！你这是圣诞树吗？


敲响大钟，与龙年说您好


全新坐骑已经曝光


洛阳主城变欢乐会场

战地风云Online ■制作：美国艺电 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：封测 ■官方网站：http://bf.changyou.com/

《战地风云Online》载具一览

■河北 老鸭

作为搜狐畅游旗下首款FPS战争网游，《战地风云Online》给喜欢战争射击网游的玩家们带来了耳目一新的体验。“每张地图都是一场经典战役”，这是《战地风云Online》的宣传口号。

参与过全民联赛的朋友们，想必对《战地风云Online》丰富的游戏元素印象深刻。游戏不仅包含了医疗兵、工程兵、反坦克兵、狙击手等特种职业，还拥有团队竞技、攻坚战役、据点争夺战、生化大战等种类繁多的战争模式。而其中最引人注目的，莫过于载具地图中的各种载具器械。

驾驶着飞机在空中翱翔，操纵着坦克在陆地上横冲直撞，乘坐着快艇在海里驰骋……只有在《战地风云Online》里，我们才能获得近乎真实的战争体验。各种载具器械的运用，在很大程度上左右着战役的胜负。而要想将这些载具的作用发挥到极致，就必须先了解它们的功能特点。接下来，就让我们走进《战地风云Online》载具的世界，去看看它们精彩的一面。

载具之M1A2主战坦克

美国陆军于1979年推出了M1“艾布拉布斯”系列主战坦克。当时这种新型坦克集高速、敏捷、火力和先进装甲于一体，曾盛极一时。

M1A2坦克是M1A1的第二阶段改进产品，首辆于1992年出厂，1993年开始装备部队。经反复实弹射击试验证明，其装甲防护能力尤为突出。这种装甲防护与惊人的快速性和机动性、核生化防护、自动灭火以及弹药舱相结合，能后保证乘员绝对安全。它的支援能力、杀伤力和作战性能堪称为空前绝后的地面作战系统。

在《战地风云Online》中，M1A2坦克火炮威力强大，而且自带火力强大的机枪，能够压制步兵、摩托、悍马、轻型沙漠巡逻车、步兵战车、防空导弹车和装甲车等等，是陆地最强大的大杀器。

弱点：反坦克地雷与反坦克导弹是M1A2坦克的克星。

载具之AH-1Z武装直升机

1990年冷战结束后，美国海军陆战队为了适应未来战场上更严酷多变的环境，以在各种区域冲突中更快速、有效地完成使命，遂决定以AH-1W“超级眼镜蛇”为基础，对配备的武装直升机进行全面性的提升，其成果即为AH-1Z“腹蛇”(Viper)。

在《战地风云Online》里，AH-1Z火力强大，操作简单，是名副其实的“空中杀手”。如果1号位与2号位的玩家技术意识较好，配合较为默契，就能完美压制防空力量较为薄弱的区域，左右战场局势。

弱点：移动较慢，对防空武器颇为忌惮。

载具之F-15E战机

F-15E“攻击鹰”是美国麦克唐纳·道格拉斯公司在F-15“鹰”的基础上改型设计的以对地攻击为主要任务的双座超音速战斗轰炸机,兼具对地攻击和空中优势能力，称为双重任务战斗机。

在《战地风云Online》中，F-15E的外观出众，火力极为强大，能够给目标带来毁灭性打击。

载具之通古斯卡防空导弹车

“通古斯卡”自行防空系统是俄罗斯的新型弹炮结合型自行防空系统，于1988年开始在苏军服役，是某些坦克团防空营的主要装备。

“通古斯卡”防空车采用MT-T履带式底盘，车体和炮塔全是焊接钢装甲结构，可防轻武器和炮弹碎片。在炮塔两侧各装有2门30毫米机关炮，各炮下方装


敌机来袭


反坦克导弹是坦克的克星


在空中压制敌人


防空炮专打敌机


敌人战车来了！射击！

有一部四联装导弹发射装置（共装8枚″萨姆″19防空导弹），可行进中射击，是目前世界上火力最强的防低空机动武器系统。

在《战地风云Online》里，通古斯卡防空导弹车对空作战力强大，是空中器械的克星，即便是有着“空中杀手”之称的AH-1Z，遇上通古斯卡，也不得不退避三舍。

弱点：对地作战乏力，在坦克、反坦克步兵面前毫无优势可言。

载具之LAV-25

1980年，美国为了满足新组建的快速署部队的需要，根据LAV轻型装甲车辆大纲，决定发展一种轮式步兵战车，由美国陆军和海军陆战队共同负责实施，并提出了能满足双方要求的战术技术指标。1982年9月，美军正式宣布加拿大通用汽车公司柴油机分部的方案中标，并将该公司提供的皮兰哈(Piranha)轮式装甲车(8×8)命名为LAV-25轮式装甲车，该车实际上是一种轮式步兵战车。

在游戏中，LAV-25的火力虽然没有坦克强大，但作战区域广泛，横行水陆两栖，堪称步兵的噩梦。

载具之FAV

美国切诺思公司专门为美国陆军、美国海军陆战队和一些国外客户生产战术突击车。美国特种部队装备的第一辆切诺斯突击车是由4×2越野 赛车改装成的轻型军用车。FAV是改进版，称为快速突击车，装有M2HB 12.7毫米重机枪以及MK19榴弹发射器，能够搭载2名士兵一名司机。

在《战地风云Online》里，FAV配备的7.62mm和5.8mm机枪火力强大，行使速度快，机动灵活，还可搭载运输机进行空投作战，是奇袭时的重要载具。

载具之摩托车

在《战地风云Online》中，摩托车的速度很快，作为单兵载具它没有任何攻击力，但是灵活的移动能够使喜欢单兵深入敌后的玩家大呼过瘾。缺点是无攻击力，身体外露，容易成为活靶子。

载具之悍马

美国军方于上世纪70年代末期，根据越战经验，发现需要新一代的轻型多用途军车。当时军方所要求的军用车需要符合高机动性、多用途、有轮(非履带式)，简称HMMWV。而Hummer（悍马）正是取自HMMWV的昵称Humveer所译音而成HUMMER。

作为载具来说，悍马的速度很快，对于分队的快速移动支援作战很不错，对步兵威胁较大。

载具之沙漠巡逻车

沙漠巡逻车是一种4轮传动的越野车，具有高速机动及越野性能。它配赋一挺M2HB.50口径 重机枪与一挺MK16型20mm机炮，可搭载3名特战人员执行任务。作为载具，沙漠巡逻车没有悍马那样的轻型装甲和防弹车门，防御较弱，但是它的移动速度与火力支援还不错。

载具之硬壳平底船

硬壳平底船是一种具有极大浮力的全天候高速船，通常用于输送士兵进出敌区。硬壳平底船能搭载3人左右，驾驶员、机枪手和待命的队员，其水上速度极快，适合突击作战。

综述

这就是《战地风云Online》的世界，虚拟的战场，真实的战争载具。如果你以为以上载具就是游戏的全部，那就大错特错了。以上列举的内容，不过是冰山一棱而已，《战地风云Online》的精彩内容岂能是寥寥数语能够说清的？

如果你被这些战争载具所吸引，如果你迫切想要了解《战地风云Online》究竟有着怎样的独特魅力，就请打开电脑，进入《战地风云Online》的世界，与来自五湖四海的朋友们同场竞技，一较高低吧。


水陆两栖，挡我者死！


哎呀！怎么开到海里来了？


四轮小摩托跑得快


整装待发


利用舰艇偷袭敌人



由于《蝙蝠侠——阿卡姆城》有一定的原创性，因此游戏中会有蝙蝠侠和贝恩并肩作战的桥段

（左上图）本作的谜题的数量大大增加
（左中图）从上方伏击敌人，将其倒吊的技巧仍然健在
（左下图）对站在一起的两个敌人可以从后面潜近，同时消灭

（右上图）和诸多著名漫画英雄一样，蝙蝠侠也让无数坏人闻风丧胆
（右下图）与漫画比起来，游戏中的蝙蝠侠更为冷酷











蝠侠！大概由于她的态度，蝙蝠侠在言语中也对她不甚客气。至于游戏对贝恩的刻画则比较令人失望，漫画原作中他并不是一个徒有肌肉的暴徒，而是一个智谋和力量都不亚于蝙蝠侠的强大对手。他曾经看破蝙蝠侠的身份，并将蝙蝠侠的脊椎折断，也曾被Ra's选为另一个接班人，在蝙蝠侠的帮助下甚至一度改邪归正。游戏中他同蝙蝠侠并肩战斗的时候，一时让人以为游戏终于要有所突破，让贝恩这个人物有点深度了，不料最后还是把他写成坏蛋，还是为了把泰坦药物据为己有这么低级的理由。贝恩可是连蝙蝠侠都不大惹得起的人物，值得为区区几罐泰坦费这么大劲么！

至于很多人谈到《阿卡姆城》的主线故事不能要，以及《阿卡姆疯人院》的开场像极了《星际传奇——逃出屠夫湾》，那是另一个故事了……

我是游戏控

《阿卡姆城》走的是写实路线，采用了诺兰版电影和漫画混合的风格，打造出一个黑暗压抑的罪恶之城。游戏的细节相当出色，比如门锁密码和场景是挂钩的，小喽啰之间的聊天也包含有大量的信息，比如小丑女被塔莉亚绑架后，喽啰们会说没看到小丑女了。哥谭市的气氛也很到位，各个区的建筑特点也很明显。

蝙蝠侠作为一个完全没有超能力的超级英雄，战斗主要是靠一招一式来体现的。游戏中的招式十分丰富，很多动作可以找到现实的来源，充分突出了人物的格斗特点，猫女连吻带揍敌人的那招不知比多少人想入非非……而作为一款美式动作游戏，本作的打击感异常出色。组合技十分利落，也算是难能可贵了。

至于谜题方面，毕竟蝙蝠侠号称“世上最伟大的侦探”，不是只靠拳脚的。侦查模式增加了探案的要素；除了延续前作的潜行和透视外，利用道具制敌得到了强化。像用电枪破坏电子干扰、用干扰器使敌人的枪卡壳等。同冰冻人的战斗也突破了单纯的Boss战模式，要根据资料中的弱点选择不同的攻击方式。谜人也从前作的调剂作用变成一条重要支线，谜题极大丰富，难度也大大增加。

最后，不少人都在抱怨，蝙蝠车呢？前作中蝙蝠车好歹还来打了回酱油，这次连酱油都没了。蝙蝠飞机也只是来空投了一次装备而已。确实，这一作的道路不适合开车，而钩爪配合滑翔，行进速度非常快，两分钟穿城而过，几乎让人不觉得地图大了3倍。不过面对被水淹的城市，在水面上移动只能依靠造浮冰也忒惨了点，蝙蝠侠好歹该有个快艇吧……如果续作真的是“阿卡姆世界”的话，至少车船飞机都有用武之地了。P



（左上图）游戏新增了不少新装备
（左下图）通关之后，我们可以更换各种服装
（右上图）惊鸿一瞥的蝙蝠飞机
（右中图）罗宾出现了，可惜不能在剧情中使用
（右下图）侦查模式不仅能看到敌人的位置，还能了解他们的状态









汇众教育
本期推荐校区
广东（游戏动漫）学院

今年过节不收礼 收礼只收"钱程"

随着工作节奏的加快、生活压力的增大，在为数不多的节假日里人们更倾向于在较短时间内愉悦身心，无疑游戏已经成为当下主打休闲娱乐方式。

在新的一年即将到来之际，广东汇众教育特别推出"今年过节不收礼，收礼只收'钱'程"大型活动，为徘徊在转行、充电的职场一族提供了一次绝佳机会。汇众教育给你送"钱"程，快快乐乐涨"钱"包！

游戏动漫引领高薪，打造职业金领人才

据报道：2011年中国动漫产业规模将达到257亿元，同比增长率为24%，预计2013年将达到405亿元。目前我国动画及多媒体行业需要的人才是15万至20万，而每年能够提供的合格人才仅为1万人左右，随着动漫产业的壮大，这个缺口还会不断加大。动漫相关专业人才奇缺，正在成为影响动漫产业健康发展的关键因素之一。

虽然游戏行业在中国真正发展只有10来年时间，但发展速度和市场潜力却非常惊人。

《2010年中国游戏产业报告》相关数据显示：2010年中国网络游戏实际销售收入为256.2亿元，比2009年增长了39.4%，为相关产业带来的直接收入达555亿元。

而从行业发展状况来说，最新游戏职场十大人气排行榜显示，游戏美工是企业极为急需的人才。游戏行业平均月薪已突破8000元，中高级人才更是紧缺，月薪过万元，最高年薪高达百万以上。

深圳动漫产业集聚，未来潜力大

深圳是全国最早为海外加工动画片的城市，也是我国的动漫影视重要基地之一。

深圳动漫产业的发展得益于中国的开放政策和毗邻港澳的区位优势，是在没有任何基础、国家及地方政府几乎没有任何投入和政策扶持的条件下，由外资和民营资本自发形成和发展起来的。目前广东拥有动漫企业1000家左右，同比增长19%，占全国总数的近20%；动漫产值约160亿元，同比增长21%，约占全国比重的23%。其中动漫核心企业75家，产值约23亿元。

2010年，广东省审查批准的动画片有54部，共2725集，30967分钟，居全国第三位，有5部动画片被国家评为优秀国产动画片，主营收入超过9亿元。

学游戏动漫，就到广东汇众教育

汇众教育是中国数字娱乐教育领域中，以产学研为一体致力于培养动漫游戏设计与开发人才的专业机构，目前主要开设游戏学院、动漫学院项目。

广东汇众教育作为其华南区重要人才培养中心，自创建至今，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为广东省乃至中国数字娱乐职业教育事业提供了专业参考及标准。

据统计，成立五年来，已为广东省乃至全国成功培养3000余名专业动漫游戏人才，遍布网易、腾讯、金山、盛大等知名企业。

目前，广东汇众教育共有广州、深圳2家游戏动漫培训校区，开设动漫专业、游戏美术专业、游戏程序专业。学校总面积达2000平方米，配有专门的理论教室、机房、项目工作室、就业指导中心等，拥有教职员工70余名，在校生近500名，年培训量达600多人次。

学校还聘请动漫游戏行业资深专家进行授课，采用动漫游戏高端人才职业教育体系——"云培训体系"，该体系是现在全亚洲先进的专业动漫设计、游戏开发人才培训服务体系。广东汇众教育以创建精英型、学习型团队为不断追求的目标，以教师和学生的发展为立足之本，先后数次在广东乃至全国的民办教育活动评比中屡获殊荣，在文化创新创意产业树立了良好口碑，备受广大消费者青睐。

招生对象：年满16岁，应届和往届初中、高中、职高、中专或同等学历学生。

学生作品展示





汇众教育
广东游戏动漫学院
网址： http://sz.gamfe.com
http://gz.gamfe.com
电话： 0755-83346024、020-87566175
地址：
深圳校区： 深圳市福田区儿童世界东座六楼
广州校区： 广州市天河区石牌西路展望数码广场13A层

汇众教育
本期推荐校区
上海虹口
（动漫）学院

动漫人才炙手可热 企业百万年薪急聘

2010年中国数字内容产业市场规模达到了2100亿元，增长率为26.4%。数字内容产业已被《国民经济和社会发展第十一个五年规划纲要》确认为重点发展产业。

动漫“黑马”领跑高薪行业

由于次贷危机，2008年9月金融危机在美国爆发。全球经济一体化的现状，只要与金融挂钩的各行各业都受到了不同程度的影响。俗话说“常在河边走，哪有不湿鞋”，中国也不例外，尤其是对外出口行业和房地产受到影响最大，同样也促使了各行各业裁人减薪现象的发生。2008年爆发的全球金融危机开始蔓延全球，但是中国动漫产业却犹如朝阳蓬勃发展。

作为文化产业最具活力的部分，动漫产业是前景广阔的朝阳产业。我国作为动漫消费大国，拥有全球关注的动漫市场，拥有全世界最大的观众群。不仅如此，我国动漫产业近年来的持续快速发展，更显示了发展动漫产业的巨大潜力和空间。与此同时，除了少年儿童之外，越来越多的成年人开始加入动漫消费行列，使我国动漫市场的规模不断扩大，消费层次不断丰富，也为动漫产业未来的发展奠定了更为坚实的基础。

国家动漫扶持进入实质性阶段

据了解，2004年，中国政府颁发《关于发展我国影视动画产业的若干意见》，以行政手段加大发展动漫产业的力度，特别是大力扶持中国原创动漫作品的创作。

2006年，《推动动漫产业发展的若干意见》下发，中央财政还以专项发展基金予以财力支持。

2011年，国家成功启动动漫精品工程，预示着动漫产业发展迎来了又一个实质性利好。入选项目均可获得中央和地方财政的配套资金支持，地方支持力度原则上不能低于中央财政资金支持力度。

中国动漫企业在这片肥沃的土壤中雨后春笋般地成长起来。据《中国动漫产业发展报告（2011）》显示，2010年，全国制作完成的国产电视动画片共385部、220530分钟，比2009年有大幅增长，中国已取代日本成为世界第一动画生产大国。

高薪行业锻造金领人才

王薛斌，曾经是个痴迷动画的叛逆少年。2010年报读汇众教育上海虹口（动漫）学院主攻3D动画，通过老师的帮助和自己的努力，将兴趣成功转化为职业，走上了高薪就业之路。

2009年，王薛斌高考落榜，看到同学们都兴高采烈地迈进象牙塔大门，心里很不是滋味。而后经人介绍，了解到国家正在重点培养动漫人才，在经过反复比较后最终报读汇众教育。

通过10个月的勤奋学习，王薛斌未毕业就被一家上海动漫名企高薪聘用，入职后短短3个月，因其优秀的表现、扎实的技术功底被公司多次褒奖并获得最佳员工称号，并在新的动漫项目中担任3D动画人物角色小组主管，薪水“水涨船高”。

一个月动漫课程免费试读：

在汇众教育成立8周年，上海动漫5周年校庆之际，特推出长达一个月的“免费试读公开课”，让广大动漫爱好者更多的了解动漫行业、动漫设计课程，能有一个更好的学习平台。（仅限20名，电话预定）

1个月，深入了解行业发展和前景；

1个月，专业老师教你动漫设计制作技术；

1个月，人力资源导师和你深入探讨职业发展；1个月——确定职业道路选择，坚定未来发展方向不再是难题。

学生作品展示





汇众教育
上海虹口（动漫）学院
咨询QQ: 1579069101、1256410245、2369449021
咨询电话: 021-36080666、33872226
地址: 上海市东江湾路188号(数字媒体产业园)D座3楼（近三号线八号线虹口足球场站）
官网: http://sha.gamfe.com/

兵王 ■制作：巨人旗下巨贤网络 ■运营：中青宝 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：封测 ■官方网站：http://bw.zqgame.com/

《兵王》职业选择谈

■北京 faith

作为一款网络游戏，可能很多人进入游戏之后要面临的第一选择就是“职业”，于12月8日正式开启不删档封测的《兵王》也是如此。

战士：做你队友的铜墙铁壁

攻击方式：物理攻击

攻击距离：近战

几乎每一个网络游戏，都不会拒绝像战士这样的角色——在PvP中，他是人人畏惧的狂战士，任何敢接近他的角色都会被他斩落马下，即便是远程角色也要时刻防范他的冲锋。一支队伍没有强大的战士去参与PvE简直就是天方夜谭。


战士战神附体

魔刃：于无声处取人首级

攻击方式：魔法攻击

攻击距离：近战

魔刃是一个很特殊的职业，作为近战攻击型职业，他的核心属性却是关系到法伤的智力和敏捷，因此与一般意义上人们认为的“刺客”“盗贼”等职业并不相同，所以不少新手在上手时，总会不小心就将其属性偏向于物理攻击。


魔刃战斗姿态

术士：让PK成为一种艺术

攻击方式：魔法攻击

攻击距离：远程

在《兵王》中，术士可能并不是最为强大的职业，但绝对是最让人头痛的职业。他拥有超丰富的控制技能，能够让对手寸步难行。也就是因为这样，在战士满地跑的《兵王》中，术士虽然人口不多，却成为了公认的战士杀手。


术士虚弱之咒

牧师：让信仰成为我的力量

攻击方式：魔法攻击

攻击距离：中程

在强调PK的《兵王》中，牧师并不是一个适合冲锋陷阵的职业，但是一个能够让你的队友毫无顾忌地去冲锋陷阵的职业。牧师在游戏中发挥着举足轻重的作用，能够及时补给团队。不过你也千万不要以为牧师就没有什么攻击力，所以如果你在战场上不小心死于牧师之手，这实在不是丢脸的事情。


牧师终极防护罩

枪手：狙击就是我的使命

攻击方式：物理攻击

攻击距离：远程

战士和枪手也许是《兵王》中两大人口职业，同为物理攻击职业，如果说战士适合在战场上冲锋陷阵，那么枪手更喜欢远远地用瞄准器瞄准你的头颅。《兵王》中的枪手拥有最为强大的爆发力，并且当你拥有一定装备基础时也能够随时转化为战士，因此游戏中“枪手”也就成为了在许多人眼中的战士预备营。


枪手穿甲弹

魔炮：在火焰之中寻求永生

攻击方式：魔法攻击

攻击距离：远程

与牧师一样，作为远程魔法攻击职业，魔炮在一个以物防为主要防御属性的游戏中，总能打出几近于华丽的数据。因此不少人对于新人的意见就是进入游戏之后先选择魔炮，然后到了61级封印开了以后再更换职业。

在《兵王》中并没有永远的PK强者，因此你所要选择的并非是“最强”而是“最合适”。当你考虑过自己在队伍中所适合的位置，所擅长扮演的角色之后，相信你就能够作出自己的选择。P

极品飞车——狂飙 Need for Speed: The Run**类型**竞速**制作**EA Black Box**发行**Electronic Arts**发售日**2011.11.15

"极品飞车"的根，"极速快感"的本

NFS，本色回归

《狂飙》（以下简称NFSR）是NFS系列发展史上争议最大、评价最为趋向两极的一款作品。捧到天上的人认为这是"史上最来感的一款NFS"，踩到脚底的人则喷它是"NFS历史上的下限之作"——显然，支持后一种观点的人要更多一些。

■江苏 防弹手柄

确实很"下限"

用来证明NFSR是一款"雷作"的证据显然有很多，如果你是从2003年开始接触（或者说喜欢）NFS系列，就会发现本作简直烂到了无法下咽的地步："地下狂飚"系列的地下赛车主题，仅仅只剩下套在主角身上的那个空洞的身份；没有直线加速（Drag）、漂移（Drift）、SUV和Street-X等创意模式所组成的火爆与喧嚣，单人流程只剩下淘汰、追逐和检查点限时赛3种玩法；没有夸张的车辆改装和道具搜集，你唯一可以做的是给爱车换换颜色，剧情模式中连随意换车都变成了一种奢望；虽然引入了通缉系统，但在《最高通缉》中大受好评的威胁度（Heat Level）和里程碑（Milestone）两大概念被丢在了一边。警察叔叔的表现也完全不给力，除了会开火箭挂突然冲到你前方以外，在绝大多数时间内都是以天然呆的面目示人，不仅仅忘记了围追堵截过程中的分工合作，连直升机、钉板这样早在3代中就要得得心应手的东西都忘了带；NFSR中由大量U型弯组成的山路赛，让人想到了《卡本峡谷》中山寨《头文字D》的Canyon Events模式，然而后者最为玩家们津津乐道的队友系统在本作中完全不见踪影，自始至终你都要在靠一己之力，在黑白两道的强大压力下奋勇拼杀；液氮助推系统还在，其积累方式却简化到了只有最基础的4种，以往超炫的烧胎、烟雾秀、J转弯、360大回旋等等技术，在本作中顶着一张大众脸的新一代"车神"Jack表示他听也没听过；曾经为系列玩家所津津乐道的剧情，在本作中也仅仅只剩下

NEED FOR SPEED THE RUN

与《尘埃3》这样越来越依赖丰富模式的竞速游戏相比，虽然游戏模式少得可怜，NFSR却有一气呵成的快感

一个聊胜于无的故事，主角存在感无限接近零，Boss战中的强力对手们毫无压迫力和性格可言，战胜他们之后他们便就此人间蒸发。这个“比赛——收钱——走人”的故事，更是让人怀疑制作组究竟有没有请一个靠谱编剧……

“历史问题”

好吧，站在“03后”NFS玩家们立场上的吐槽到此结束，对于将NFS理解为“香车美女”“炫酷改装”“城市狂飙”的人来说，NFSR没有任何讨喜之处。然而，这款在一部分人看来简直是一无是处的游戏，却能得到另一部分NFS玩家的追捧，他们纷纷表示在NFSR中找到了久违的感觉，这种感觉正是NFS的本源。而创造这一切的，正是经历了NFS品牌从初生、发展、辉煌，到遭遇瓶颈、剧烈变革、逐渐衰落这一过程的亲历者——黑盒（Black Box）工作室。自从2001年被EA收购以来，黑盒就以EA Canada分公司旗下工作室的身份，参与了3至5代的开发，在独立制作了《热力追踪2》评价最高的PS2版，将NFS带入巅峰之后，黑盒突然放弃了NFS的固有风格，以走马灯的方式分别尝试了地下改装赛车、山道赛车、沙盒城市赛车等多种风格，甚至在2007年的《专业赛道》中玩起了自己的绝对弱项——专业赛道模拟，玩家口碑褒贬不一。总体看来，黑盒在迈过《热力追踪2》这个里程碑后已经遭遇了瓶颈，而反反复复的风格尝试，正是这种迷茫的体现。

2008年的《无间风云》可看成是黑盒对2003年之后NFS作品的一部总结之作，却最终沦为NFS史上评价最低的作品（IGN评分仅5.0），惨淡的销量和恶评如潮导致黑盒淡出了NFS玩家的视线。在NFS已丧失原有风格，竞速游戏新锐作品层出不穷的现实下，财大气粗的EA继续进行着“竞争不过对方就收购对方”的撒钱战略，先后收购了制作GTR系列的Blimey Games，并且将其改组为Slighty Mad，负责专业模拟子品牌“变速”的开发。又把一度将NFS逼上绝路的“火爆狂飙”系列开发商Criterion Games购入，负责打造“热力追踪”复刻版（俗称的NFS14）。NFS的正统制作组黑盒却被打入了冷宫，甚至一度有解散的传闻，直到NFSR的正式宣布。这部由NFS正统缔造者带来的续作，也寄托着无数“极飞”玩家的期待。

EA Canada在《热力追踪》（俗称NFS3）中为系列风格进行了定义，自立门户后的黑盒在《热力追踪2》中将其做到了极致，然而在巅峰状态之后却莫名其妙的选择颠覆自我，这看似在意料之外，却是在情理之中。黑盒的这段历史所体现的，正是RAC玩家口味的不断变化：2003年之前的NFS作品之所以能够成为RAC游戏的代名词（尤其

（左上图）奥迪R8在本作中是一件直升机杀手
（左中图）冰雪路段常让人感觉自己是在开悬浮车
（左下图）绝大多数Boss只有Loading画面中的一张肖像和一段简短的背景介绍
（右图）这4部作品，象征着当时在黑盒理念下的NFS从辉煌走向衰落，幸运的是，黑盒终于带着NFSR强势归来












是在PC平台），其首要特色在于直观表现效果。依靠在当时无人能出其右的画面质量与完整的车辆授权，让玩家以各种充满视觉张力和力量感的豪华跑车为载体，去享受这个星球上所存在的一切良辰美景；其次的魅力在于我国台湾省对NFS的译名——“极速快感”。其实，单纯的速度与快感并没有直接关系，否则竞速游戏的主角应该是喷气式战机了。速度能否转化为娱乐性，关键在于能在多大程度上将速度转化为刺激感。“闪电追踪”这一玩法的雏形早在1994年的初代中就已经成型，这种一面追逐对手，一面逃避警车的追逐，自己的身份在猎物和猎手之间不停转换的规则，正是营造刺激感的一个经典范例。综上所述，NFS的本质和赖以成功的关键，可以被归纳为“看风景”和“玩刺激”。

然而随着2003年之后大量优秀赛车游戏的出现，NFS的地位受到了极大的挑战。想玩单纯的速度快感，有Criterion小组的“火爆狂飙”（Burnout）系列，人家还有全程绝无冷场的火爆场面；还有Bizarre Creations小组将《马里奥赛车》规则与豪车大赛相结合的《疾驰残影》（Blur）；以及Black Rock小组将玩家带入特技赛车拍摄现场的《争分夺秒》（Split/Second）均来势汹汹。从定位上来说，试图在模拟和街机两种风格之间找到一个平衡点的NFS，也受到了同样走这一路线，并且在“如何同时讨好轻度和高端玩家”这一难题上做得更好的DiRT系列的强劲挑战。甚至是“开着豪车看风景”这一NFS最标志性的特色，也被Eden Studios的“无限试驾”（Test Drive Unlimited）取代。在这种严峻的现实之下，NFS原有的一个个卖点也不再突出，想靠拿来主义捍卫系列雄风，又使得游戏的大杂烩作风愈发明显，除了交给Criterion Games制作的《热力追踪》复刻版以外，5年时间中推出的其余8款作品居然一个也没有得到老玩家的认同，NFS在他们面前显然已经成为了一款高不成低不就的鸡肋。

闭关修炼3年之后的黑盒，将NFSR做成一款与过去5年完全没有半点关系的“复古”之作。在兜了一个大圈子之后回到原地，这并非是NFS在寻求突破的过程中多次碰壁后的无奈之举，而是有着深刻的市场背景。今天的RAC游戏只要不是走模拟向，充斥其中的必然是夸张的液氮火焰喷射、滥用的动作模糊效果、战场一般的爆炸场面，仿佛不将整条赛道在比赛结束后全部轰成渣渣，制作人都不好意思同玩家们打个招呼呀！在RAC越来越像动作游戏，依靠速度的越位争先变成了依靠野蛮冲撞和各种强力道具的效果演示，诸多作品高度同质化的大背景下，NSFR回归传统的作风尤为难得。它是以NFS的上述两大核心为基础，利用先进游戏引擎和脚本化手法，对经典风格所进行的全新拓展。



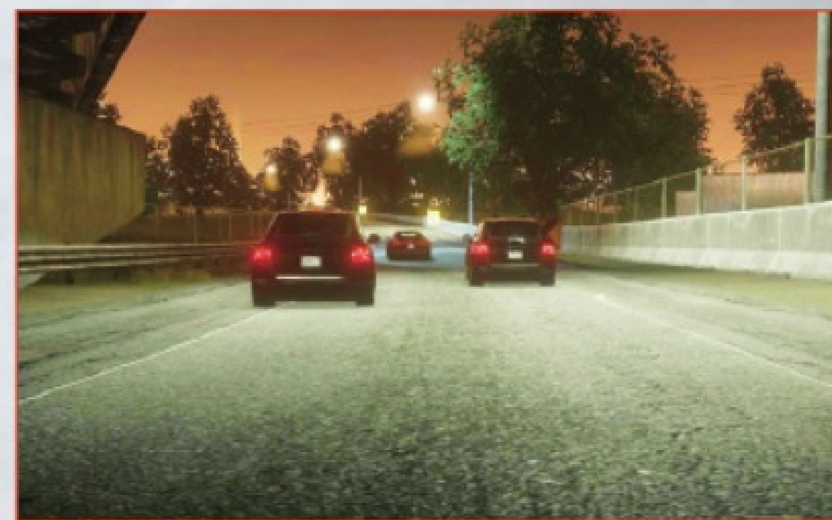
（左上图）虽然今天看来《保时捷之旅》的风景十分粗糙，但当年这部游戏正是因优美的风景俘获了玩家的心

（左下图）剧情不能算赛车游戏的重点，却是NFS系列的一大亮点，而本作的剧情却几乎没有存在感，如同这个“天然呆”的主角

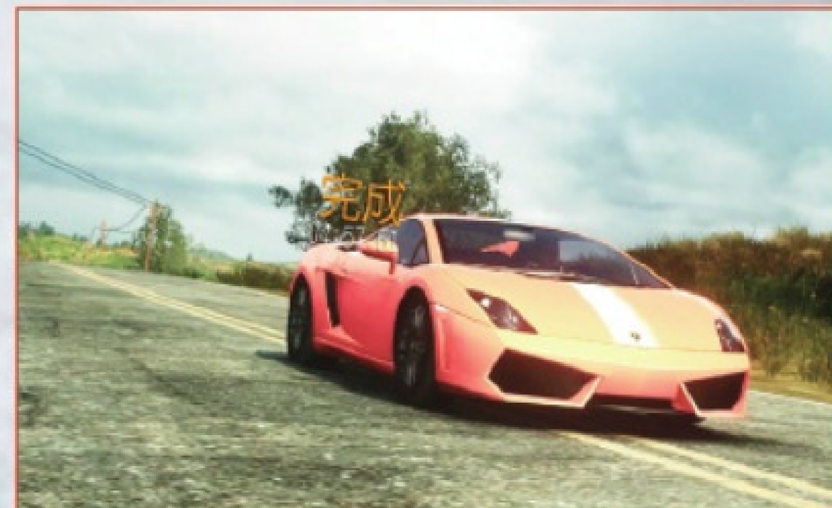
（右上图）黑帮装备有冲锋枪的卡宴，显然比那帮天然呆的警察要强多了

（右中图）车内脱困这场戏，明显山寨了《暴雨》中的场面

（右下图）换车必须进加油站，有的加油站还有换车时不暂停比赛时间的Bug，总之相当麻烦











赏心悦目的风景，头皮发麻的快感，这两大要素构成了NFSR的全部

（左上图）本作模仿了《争分夺秒》中的电影化脚本，但衔接更为自然
（左中图）你能认出这是美国的什么地方吗？
（左下图）"寒霜2"引擎向来色调偏冷，这是为数不多比较"暖"的一幕









（右上图）静态的图片尚不能完全体现雪崩脚本带来的震撼
（右下图）一条公路孤独地通向远方，两边是荒凉的戈壁，很多美国影视作品里都有这样的一幕




香车美女一直是众多男性的梦想，NFS系列有不少作品都用了美女作为代言人，比如《地下狂飙》的Brooke Bruke，《最高通缉》的Josie Maran，《无间风云》的Maggie Q。当然，NFSR同样不缺美女，它的代言人之一就是C罗的女友、俄罗斯名模Irina Shayk
NISSAN

来自EA的“梦游美国”

将“开车看风景”和“用速度玩刺激”放在一起，显然前者的优先度更高，之前《保时捷之旅》在没有任何刺激性规则和新颖玩法的前提下，仅靠欧陆美景就成就了一代经典。套句恶俗的广告词：“NFS是一场旅途，不在乎开什么车，在乎的是沿途的风景和看风景的心情。”相对于赛车而言，赛道的观赏度才是NFS经典风格的重中之重，黑盒在这方面显然不遗余力，甚至让人产生喧“宾”（风景）夺“主”（车辆）之感。可以打100分的景致和只能打30分的赛车，组成了本作的第一印象。低劣的车体模型外加一张粗糙的贴图蒙皮，便打造出了一辆辆肌肉车和欧美超跑的经典力作。美工差好歹还能靠特效凑，但诡异的色差与反光，还有堪称一团浆糊的车体镜面效果，让人怀疑这些多数都拥有百万美元身价的神车仅仅上了层底漆就拿出来现眼了。

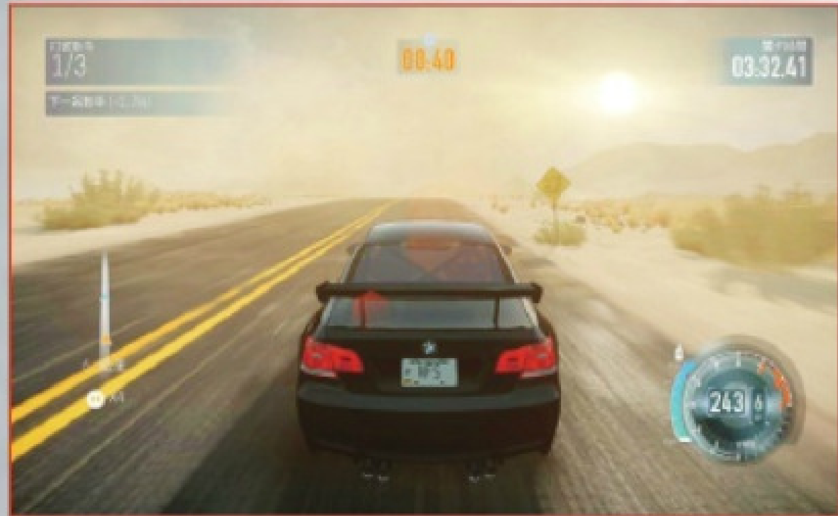
与之相比，NFSR赛道所体现出的诚意完全可以用天壤之别来形容。本作的赛道不是完整的城市地图，而是一条横跨美国东西海岸的漫长旅程，尽管整个过程是线性的，除了捷径外并没有任何开放驾驶的可能，玩家只能在从旧金山到纽约漫长道路所选取的具有代表性路段上进行挑战赛。但由于赛道整体上的连贯性，所有的事件都不可能用到重复赛道，玩家所面对的，正是一次真正意义上的“梦游美国”。

在本作中，依靠卫星地图和实景图片打造出的赛道，其人文魅力和代入感绝非人工堆砌和雕琢而成的虚拟赛道所能比及。一出场便是电影观众相当熟悉的旧金山西区和唐人街，接下来跨越海湾大桥，进入南加州乡间的广阔天地，感受充沛阳光照射下的缓坡草地和绿树成荫，还有一望无际的风车田地带。驶过高耸入云的红杉树林，进入优胜美地峡谷，用你的双眼去感受壮美的峡谷、清澈湍急的河流、倾泻而下的瀑布与美丽宁静的河流，美景的诱惑甚至让飚车中的我们产生了停下来欣赏的冲动。在飞沙走石中冲过死寂诡异的死亡谷，进入纸醉金迷的拉斯维加斯；在洛基山脉的大雪崩中同死神赛跑，在乡村民谣的伴奏下畅游在绿意盎然、花团锦簇的中部乡村风光之中，在铺满金黄色落叶的锯木路上与对手争夺纽约决战的入场券……即便NFSR的规则、玩法和系统都相当简单，但它一上手就让人产生一口气玩到底的欲望，通关后也不会有疲劳感，这正是沿途不断变换的自然风光让驾驶变成了一种享受——相信喜爱自驾游的朋友们对此会有更为深切的体会。

制造刺激的老土与前卫方法

在警察全部打酱油，暴力改装风格彻底消失后，本作

（左上图）内华达沙漠中遭遇沙暴，是设计师用环境变量增强竞速刺激感的一个典型范例
（左中图）QTE一旦失败，游戏会从上一个QTE结束位置重新来过，与BF3的单机模式比起来不算太变态
（左下图）Jack的身份和背景在游戏中全无涉及，总之他是一个人见人恨的家伙，游戏中的所有势力只要一看到他，要做的事情不是撞死他，就是抓住他然后将其弄死











（右上图）从旧金山到纽约，足不出户，饱览美国风光
（右下图）纽约追逐战有明显的脚本化倾向，你的技术不济，AI会在前面适当减速来等你，即便你能在进隧道前超越对手，Boss一样会在你身边刷出来，然后给你一枪，触发精彩的地铁流程

却创造了久违了的刺激感，其首要手段其实很老土——让你的驾驶失误能产生真正意义上的“后果”。由于NFS的重点不在模拟，即使一辆赛车在被撞得千疮百孔依然奔走如飞也无可厚非。然而片面追求比赛的流畅感，导致“碰撞过弯”和“挡我者死”甚至成为了一种比赛技术。显然飚车最基本的刺激感营造方式，在于让玩家意识到危险驾驶过程中的风险性，NFSR的碰撞系统恰恰注意到了这一点。不仅与逆行车辆的对撞会让你重头来过，高速状态下的追尾、侧面碰撞一样是死路一条。除了车毁人亡，另一种出现频率更高的风险就是冲出赛道。护栏不再充当坚固的铁墙铁壁和可吸收全部撞击能量的轮胎墙，撞上山道外侧的木质栅栏，接下来只会有地球引力这一种“力”作用于你的爱车。失去控制的赛车碰上州际公路两旁的护栏，后果就是冲出赛道，比赛也随之结束。甚至连用于指示方向的空气墙现在也彻底失去了“墙”的功能，你不仅仅会冲过黄色箭头指示，没准那一头还会刷出几辆“大卡”和“大客”出来将你撞得粉碎。而且这些车辆还总在你的视觉盲点出现，让你时刻保持警惕。

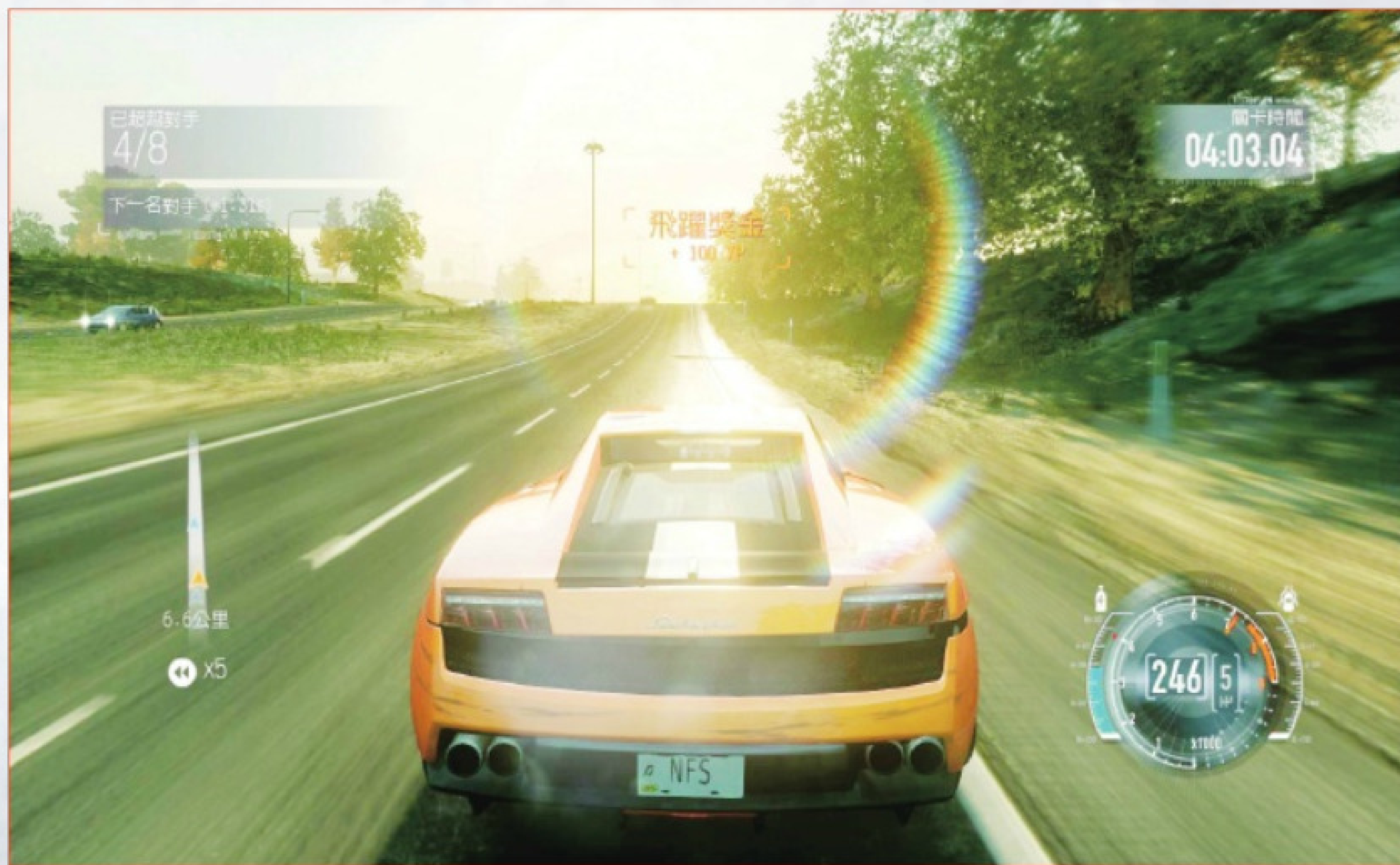
另一个体现NFS与时代接轨的“玩刺激”手法，就是脚本场面的增多，通俗的讲就是“MW化”，大大增强了飚车过程中的紧张体验。雪山和纽约地铁中，玩家一面要逃脱“一被追上就没命”的东西（身后的雪崩和高速列车），一面还要躲避前方随时可能出现的危险（落下的巨石、迎面而来的列车）。与同样走MW化路线的《争分夺秒》相比，那种随意乱入的强制化脚本在NFSR中其实并不多见，本作更多是将脚本作为增强竞速刺激感的环境变量，而不是在固定地点出现，让玩家以“背板子”的方式去应对的固定套路。同样是玩紧急避让，死亡谷中用一场突如其来的沙尘暴来降低能见度，让你在高速疾进的过程中稍有不慎就有可能遭遇对撞和追尾。布鲁克林大桥上则是强制将你置入川流不息的逆行车道，既要避让迎面而来的车辆，又要不断加速追击最终Boss。最后阶段在集装箱组成的狭窄通道中的狂奔，强烈逆光造成的视觉干扰让玩家的心提到了嗓子眼，在肾上腺激素大量分泌的亢奋下夺取最后胜利，留下无穷的回味。

通过一部将老玩家们感动得稀里哗啦的NFSR，就断言系列就此回归经典风格，从此不再迷失，这显然是片面的。作为一个相当重视眼前利益的发行商，接下来EA对NFS品牌最有可能的操作路线，就是按照今年“一年两作”（Shift 2、Hot Pursuit）的作风，由三个不同的工作室分别去做3种风格——街车、经典、模拟，将整个RAC的用户群一网打尽。无论如何，《狂飙》身上所体现出的不忘根本与开拓创新，已经足以让一度将NFS遗忘掉的那群人们重新燃起对这3个字母的信心与期待。P

（左上图）“寒霜2”引擎对人物的刻画相当细腻
（左下图）不用开多高的特效品质，你就能看到BF3中泛滥成灾的光晕效果
（右上图）游戏的目的很简单，横跨美国，超越149名对手
（右中图）主角就是靠这个平板联系美女经纪人
（右下图）警车逃脱关，NFS的“MW”化尝试











职业进化足球2012Pro Evolution Soccer 2012类型体育制作Winning Eleven Production发行Konami发售日2011.09.29

“那是日本游戏的细腻感觉”

给高塚君的感谢信

“根据VGChartz网站的统计，PES2012全平台已经售出了204万套，达到了前作销量的47%，考虑到这一年来发生的事，我不认为这是失败。”

这是我的经纪人，身材高大、皮肤白皙，眼神就更是无法拒绝了

■晶合实验室 梅林粉枝

敬爱的高塚君：

你好！

玩上由您主导开发的旷世神作《职业进化足球2012》已经有几个月的时间了。我一直认为，对足球游戏来说，只有耐心体验一段时间、才能给出最合理的评价。现在已经过去了几个月，我始终无法抑制自己内心的感动，我想我必须为您写一份感谢信，才能抒发我难以平复的激动心情。

一穷二白，从零做起

我们都知道，发生在2011年3月的东日本大地震给游戏业造成了极大损失。海啸过后，Konami的秘密研发基地几近毁灭，保存着WE系列最原始开发数据的资料室被卷入大海，已经进行了几个月的PES2012的开发工作被迫中止。浩劫之后，人们在废墟中只找到一张存有PES2009源代码的行动硬碟，而且由于硬碟已经部分损毁，技术人员只从当中恢复了少量的数据。仅用了几个月时间就在美国E3展上拿出了可以展示的PES2012版本。我在E3上玩到这个版本时想到了开发人员忙碌的身影，不禁眼含热泪。虽然这个版本明显像PES2009一样，包括转身在内的许多动作是超越物理定律的，但WE小组短时间内的努力就可以开发到这个程度，我是真心要为他们叫好的。WE小组不仅在E3时赶上了进度，而且竟然第一次可以和FIFA系列打擂，将法国版的发售日调整到9月底，可以想象这一年里WE小组的人们消耗了多少罐红牛饮料！

赞美你，高塚君！

人才匮乏，边学边做

地震不仅毁坏了宝贵的代码，实况开发小组的许多成员也不同程度受伤。有的程序员甚至进入植物人状态，昏迷长达数天，还好最后及时苏醒，并且重返工作岗位。有的岗位只好被刚从游戏培训机构毕业的新人代替，只能边学边做。在这些可歌可泣事迹的鼓舞下，WE小组克服困难，重写了90%的AI代码，让这款游戏的球员智能焕然一新。虽然本作也出现了过于兴奋喜欢出击的大门员、出现了新的黄

油手、出现了更豪放的大力抽射、出现了PES2011的身后塞球几乎不管用的情形，可什么事情都有可能百密一疏，我们能够理解。而且必须提到的是，守门员出击的Bug已经随官方1.02补丁修正了！和以往必须要到下一代才能修正相比，这是怎样为玩家负责的精神啊！

赞美你，高塚君！

人文关怀，人间大爱

浩劫之后最需要的是什么？我认为是更多的关怀，去温暖人们的心灵。PES2012就是这样一款作品，往日我们都知道WE系列一度与格斗游戏齐名，疯狂的铲球给虚拟球员们的内心造成了永久性创伤。现在我们很高兴地看到，这些极具争议的设定全部不见了。PES 2012相当罕见地减低了铲球的作用范围，加上速度优势在本作重新得到体现，除非你的操作更精确，否则你现在很难真正铲到一个飞速运动的对手。就算断球的判罚也更严格了，两个球员只要存在身体接触就可能吹罚犯规，导致比赛中断。我想WE小组之所以这么做，只是为了呼唤人们停止暴力，用爱意充满球场。

最后我不得不提到全新改版的绿茵传奇模式。以往的绿茵传奇给我最大的感受就是，这毕竟只是一堆冷冰冰的游戏程序，只会弹出一堆菜单，提醒你有几个项目需要查看。现在就不一样了，每当比赛结束，我的经纪人就会准时等在那里。在现实里，你很难想象一个手里掌握数名球员的经纪人每次都到现场观看你的比赛，但在PES2012里就是这样。经纪人会不厌其烦地告诉你都有哪些数据得到了提高，告诉你对手的情况，如果在往日，我会觉得这个家伙真是婆婆妈妈，但现在我能理解WE小组的用意，一个经历了巨大事件的人，内心是脆弱孤独的，他需要有人关怀，也需要有人向他倾诉，甚至一个温和的眼神也可以化解我得分始终无法超过6.5的烦恼。是的，后来玩绿茵传奇的时候我甚至不怎么期待场上的比拼了，我更喜欢回到更衣室那个环节，我喜欢看着我经纪人的感觉……

我想说的是，以上这一切怎么能是FIFA游戏可以带给我的呢？我想说的是，FIFA系列的确有钱，每次看欧冠看英超的时候，除非闭上眼睛，我都会看到它的存在，但我想你不可能从FIFA里得到日本游戏的细腻体验！根据VGChartz网站的统计，PES2012全平台已经售出了204万套，达到了前作销量的47%，考虑到这一年来发生的事，我不认为这是失败，我想说的仍旧是——

赞美你，高塚君！

你的忠实粉丝 梅林粉杖

写自阿卡姆疯人院

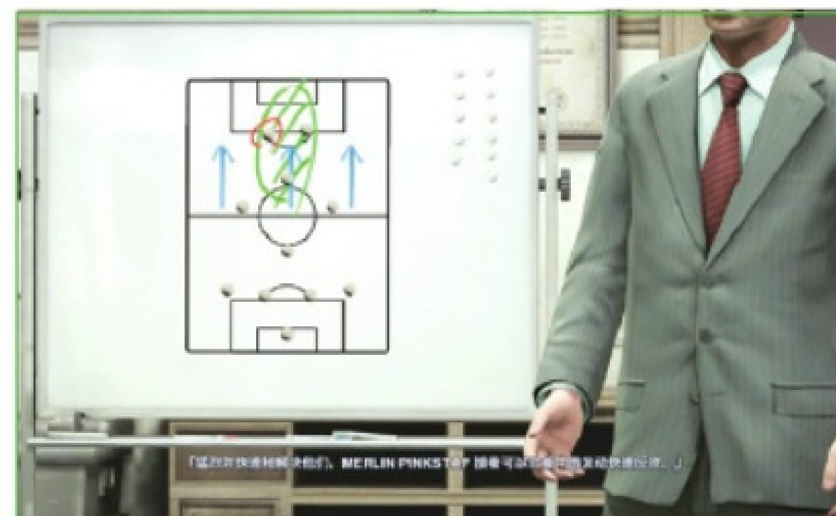
（右上图）"驸马"铲人也要受罚，但如果等对方出球后再铲，一般都没什么事儿
（右中图）绿茵传奇：老教头永远在前70分钟围绕我制订进攻战术，而后20分钟无论场上比分如何都会把我拉到后场去防守
（右下图）我相信VGChartz的统计是个阴谋，因为……因为PC版的全球销量怎么可能只有1万套呢！



（左上图）任意球仍旧相信大力出奇迹，除非是在这个角度……
（左下图）你说这不是PES2009我跟你没完啊！人人都是梅西，变向、转身可以瞬间完成







Pos	Game	USA	Japan	Europe	Global
1	Pro Evolution Soccer 2012 (PS3) Konami, Sports	0.11	0.40	0.70	1.48
2	Pro Evolution Soccer 2012 (X360) Konami, Sports	0.04	0.00	0.22	0.30
3	Pro Evolution Soccer 2012 (PSP) Konami, Sports	0.03	0.07	0.02	0.16
4	Pro Evolution Soccer 2012 (Wii) Konami, Sports	0.03	0.02	0.03	0.09
5	Pro Evolution Soccer 2012 (PS2) Konami, Sports	0.00	0.02	0.00	0.01
6	Pro Evolution Soccer 2012 (PC) Unknown, Sports	0.00	0.00	0.01	0.01

FIFA12FIFA12类型体育制作EA Canada发行Electronic Arts发售日2011.9.27

拉玛西亚影视学院院长X迪奥拉在第二期海外学员代表会上的发言——

X迪奥拉的秘密讲话

学员们，你们好，我知道你们为什么要来这里，也知道你们做出这个选择的时候面临着多么大的压力！想知道目前世界上哪支俱乐部所拥有的球迷数量最多，这很难，然而想知道哪支球队最遭人嫉恨，那一定会是我们宇宙队。

拉影全称拉玛西亚影视学院，为《南方都市报》2011年8月3日在“体育·世界观”栏目中刊登的一篇恶搞文章中对某支西班牙球队的代称

■江苏 防弹手柄

近年来我萨在欧冠征程上的表现强势，以完爆方式淘汰豪门犹如家常便饭，触怒了不少球迷，由此也培养起了庞大的“萨黑”群体，然而这些“Loser们”毫无根据的猜测，漫无目的胡喷，心中更多是一种嫉妒，还有对我萨目前完全无解状态的恐惧！瞧，无论是意式的链式防守，爵爷的疯狂逼抢，魔力鸟的死缠烂打还是教授那三脚猫的控球压迫，对于我萨而言完全构不成任何威胁。每逢我宇宙队欲拿挡在前面的某个自不量力的对手祭旗，全世界的球迷总是放下平日的门派恩怨，“地球保卫战”让他们万众一心的支持咱们的对手……其结果均是无一例外的鬼哭狼嚎，以及夹杂着“干爹”“影帝”等关键字的咒骂。

TD的阴谋

在“如何击败宇宙队”已经成为与“摆脱经济危机”一起，成为了困扰当今人类的超级迷题的时候，一款名叫FIFA 12的足球游戏也来趟浑水——我知道你们中间不少人都在玩，你们一定都知道我萨在他们之前的作品中总是被黑得最凶的球队：尽管表面上的球员数值奇高，然而耍起来还没有英超中下游球队好用，估计你们平时也不爱用。现已查明，这款游戏是由两名英国佬——David Rutter和Peter Patterson担任主创，此二人总是将英式足球简单粗暴的攻防法则贯彻于游戏之中，具体说来就是进攻时讲究打边和快速通过中场找锋线，防守时靠AI协调最后一道防线，靠手动控制中场的“铁血兄贵”们依靠身体优势蛮抢，因此我宇宙队就被他们弄成了场上11个一碰就倒、一挤就丢的软蛋。我等萨迷对这种设置并不感到意外，这与其说是一种肆意丑化，不如说是一种无知——这个世界从来就不缺少想靠满场胡抢干掉我们，最后却被我们毫不费力打爆的傻瓜。

而在FIFA 12中，显然就连这两个英国足球理念的崇尚者，也针对我萨行云流水的攻击模式制定了一套完全不同于以往“疯狗流”的防守方式，具体说来是这样的：取消了球员对自己防守面积内对手的自动抢断，改为X键手动控制，A键从断球变更为了跟防（LS摇杆可以调整与对手的距离），被誉为“一键无脑抢”的X键，其协防功能由RB键的AI自动跟防保护代替，再加上以往那些“侧面一撞必丢”“失位后按住LT键强挤必断”等潜规则的取消，可以说FIFA 12已经不再提供任何有利于疯抢的条件和方法。即便使用传统防守（Legacy Defending），一次上抢的后果

往往就是整个防线在连锁反应之后土崩瓦解，逼着玩家们依靠对持球队员的阻挡、卡位，对无球队员试图创造的球路的拦截来防守。玩好了，这样的防线正可谓是铜墙铁壁、令人窒息，而且犯规不多，更没有恶意的拳击和黑脚，全体宇宙队员在玩后均在私下里表示，FIFA 12的顶级防守让他们感到了去年主场被10人国米次回合淘汰时那种让人绝望的淡定防守。

我可以明确告诉你们，我们研究了这款游戏，并且这个被冠以“战术防守”（Tactical Defending，简称TD）名称的防守系统首先表示相当鄙视——原来英国佬到今天才知道防守不是肉搏+抢断，另外，我们又承认TD系统对宇宙队的宏图霸业构成了严重的威胁，因为它用游戏的方式阐明了我萨之所以强大的本质。“进攻赢得防守，防守赢得冠军”，这是放之四海而皆准的真理，我萨进攻的无坚不摧掩盖了我萨防守的无利不破，而我萨队员的一对一防守能力和身体素质并不出色，之所以能在对方控球时给予强大压力的关键，就在于我们一直以来都是TD的忠实实践者。TD要求玩家控制中场球员时靠的不是力量和速度参与防守，而是通过意识和对足球的理解进行卡位，封堵出球线路，然后形成多人的包夹防守，一旦丢球，就要立刻手动控制球员对控球者实施压迫（A键），迫使对方无法在第一时间传球，只能做晃动和护球，再将光标切换到外线防守队员与AI一道封堵其他出球线路，总之不让对方立刻发动进攻，等到对方开始组织进攻的时候，从中场到后场的立体化布防就已经完成了。不少玩家抱怨TD没有LD的原因在于主动抢断基本无用，而且就连贴身也相当困难，在禁区内防头球的时候相当吃亏，导致我萨的葫芦娃、煤球王，甚至是小白都可以力压后卫争到第一点——抢不到、逼不住、贴不上的不仅仅是宇宙队，而且对于那些非华丽型球队同样存在这一特性，有不适应的玩家武断地认为这是因噎废食、矫枉过正！而我萨则认为其中包含了EA Sports的巨大阴谋，他们试图逼迫玩家用我萨防守的终极奥义来防任何球队，并且将任何球队都当成我萨来防！很多玩家在适应了TD之后，都改变了以往跟球不跟人，控不到球就变“疯狗”的坏毛病，他们纷纷表示对阵宇宙队的时候抢不到球不丢人，被满场溜猴不可耻，只要防线没有失位，只要“四小强”的跑动路线上都有人拦截，最后照样都能逼着宇宙队的进攻以瞎传和浪射而告终。

EA Sports亡我之心不死

冲撞引擎（Impact Engine）是FIFA 12的又一大创新，它改变了足球游戏中身体对抗只有“撞了白撞”和“一撞就倒”二分法的局面。当然由于技术的一些不完善，场上



（左上图）都被你铲倒立了，干爹还不显身吗？
（左下图）防守队员处理球的动作显得相当合理，普约尔一直试图将伊布隔开，并且通过华丽的脚后跟扣球动作带球转身，让伊布在惯性作用下甩到了身后
（右上图）干爹赐予我们力量！
（右中图）而高速冲刺中踢对方摆动腿的后果往往是自己失去平衡而摔倒，尤其是踢潇洒哥
（右下图）禁区内的反智局面还是时有发生









经常会出现一些莫名其妙的场面。“真懂球”的人将其作为了支持FIFA依然属于脑残游戏的强力证据，“不懂球”的玩家则认为一些瑕疵完全可以理解，况且Demo中经常出现的球员消失、独腿人和可以将人笑掉手柄的人肉叠罗汉，已经在正式版中不复存在了。而我萨在认真研究之后，却认定EA Sports的冲撞引擎也夹带了不少反宇宙队的黑货！轻轻一碰就产生的空中转体两周半加草地翻滚一周半，带球者尚未与后卫有身体接触就抱头乱滚，被空气墙撞得人仰马翻的场面，明显是在迎合萨黑们对我萨“影帝队”“干爹队”的肆意诬蔑，对此我们表示极大的愤慨和最最强烈的抗议！虽然说没有“倒地双手掩面偷眼看裁判”这种明显的侵权行为，然而某些细节，比如“后卫绊人之后自己先倒地狂滚”这一高难度技巧，完全体现了出了我队边锋阿费莱的职业水准，引起了特招这名荷兰同学的拉玛西亚影视学院的高度重视，现已责成相关人员进行严肃而认真的调查，如有发现有人将我院教材泄漏到外界，定将一查到底，绝不姑息！

我们承认，拉影一直以来都是我萨科学发展和技术创新的强大支撑。然而只要是职业球员，谁又敢说自己从来没有“影帝”过？我们之所以被污蔑为“影帝队”，还不是因为我队将拉影多年以来的研究成果在实际工作中进行了充分的探索和实践！FIFA 12不像竞争对手那样提供假摔的操作，却对冲撞引擎最为明显的Bug视为不见，反而刻意丑化我队的独门绝技——“无接触式空中跳水”技术，虽然我萨全体上下在看后一致对FIFA 12的表演度评价为略显浮夸，然而也感到了无穷的压力——倘若不抓住机遇，大干快干，提高自身的表演水平，那么以后穿帮的几率就会大增啊！

从表面上看，我萨的实力和易用性在FIFA 12中得到了极大的提高，新加入的“专业球员智能”（Pro Player Intelligence）系统完美的模拟出了我宇宙队的攻防特点，使得我萨即便L难度下的单机友谊赛中也变得极富挑战性。宇宙队依靠意识和团队协作完成了的艺术级防守，以及“四小强”（算上新来的小法应该是五小强了）的变速、变向神技，通过网战中强制开启的TD和“线性加速”而成为了玩家们必须贯彻执行的攻防原则。酷爱FIFA系列的知名球星，如鲁小胖、潇洒哥、德魔兽、小飞侠等同学在训练和比赛之余，均在刻苦钻研破解我萨的具体战略和战术，争取逆转地球人在每年一度的保卫战中的不利局面。总之，FIFA 12为全世界萨黑提供了一个相互学习、相互交流与相互提高的机会。通过这样的平台，他们正紧紧围绕EA Sports的工作重心，不断锻炼，迎接新一轮地球保卫战的到来。对此，我们严正指出，每一个热爱艺术足球的人都应该自觉抵制FIFA 12，让战胜宇宙队的一切企图都见鬼去吧！

（左上图）前作在这种情况下起码能将对方挤得失去平衡，而本作科学的身体对抗系统，让上述奇迹不再发生
（左中图）前作中过于变态的挑传受到了限制，不过在队友跑出空位，而中场队员的脚法和视野值足够高的情况下，依然可以穿出撕破整个防线的好球
（左下图）踢支撑腿可以立刻将对方放倒
（右上图）来俄罗斯队的主场，不冻死你们才怪！
（右下图）任意球的踢法变得很怪，熟悉前作罚球手感的玩家会感到严重不适







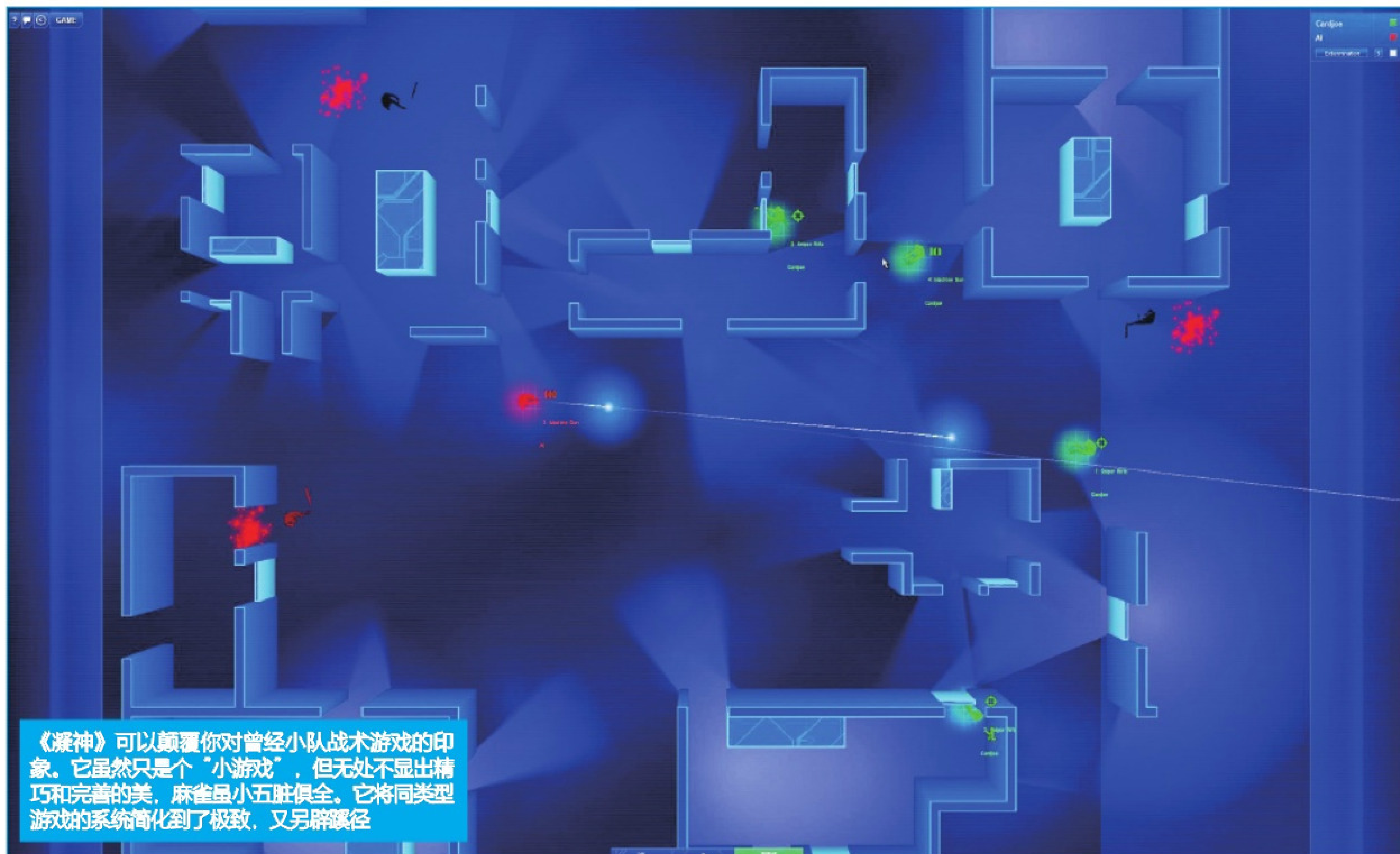




凝神Frozen Synapse**类型**战术**制作**Mode7**发行**Mode7**发售日**2011.5.26

《凝神》悬崖上的白刃战

说起小队战术游戏，大家脑子里想到的词大概就是费脑+费神，费脑是必需的，这类游戏就是玩的思维缜密，布下杀人陷阱将对手秒杀于无形之间；至于费神，则是此类游戏往往参数众多，装备繁杂，让一开始上手的玩家不知如何是好。



《凝神》可以颠覆你对曾经小队战术游戏的印象。它虽然只是个"小游戏"，但无处不显出精巧和完善的美，麻雀虽小五脏俱全。它将同类型游戏的系统简化到了极致，又另辟蹊径

■上海 西塞罗

话说物极必反，游戏做得复杂了也会有简约化的优秀作品横空出世，这就是一切强调简约化的《凝神》。《凝神》第一眼给人的印象，就是干脆利落，毫不拖泥带水。游戏画面简练，配色就像监控器中出现的画面。但另一方面，游戏动作却绝不马虎，尤其是爆头的那一刹那鲜血飞溅，就如画龙点睛，提醒玩家他们操纵的还是一场场血腥的战斗。

简约，不简单

与一般回合制不同，《凝神》是同步回合，双方都提交行动以后才会进入下一个回合。一个回合时间为5秒，5秒结束后大家又进入下一个回合的部署阶段。也许有战术游戏迷还记得前几年的一款《激光中队——复仇》（Laser Squad Nemesis）。从同步回合制来说，二者是一样的，但是在部署上《凝神》比起《激光中队》要便利许多。在《凝神》中，除了能够部署己方单位的路线，还可以假设敌方的行动路线，玩家可以借此判断自己的行动规划是否合理。在一些模式中，还可以将敌我双方的单位拖到假想位置。游戏在数据上也做了最大的简化，所有的单位都能被一击毙命，如何使用好他们，就取决于他们本身的特性和玩家对地形的利用。

《凝神》分为5个兵种：突击步枪、霰弹枪手、狙击手、火箭筒手和榴弹手。对应不同的兵种特性，每种单位的移动速度和瞄准时间都不尽相同。霰弹枪手当然是动作最快的，他们射程有限，不快无法生存。突击步枪则是中远距离上的主要兵种，可攻可守，但是他们在远距离未必能一击毙命，会浪费不少机会；狙击手速度最慢，用来远距离控制入口。在射击时，单位只能立正向正前方射击，在双方狭路相逢时，电脑则会根据各单位的停止时间以及转向时间判断胜负。游戏还有两种障碍，第一种是墙，大家打不穿，只能干瞪眼，还有一种是掩体，玩家可以蹲下躲在后面。结合不同的地形，3种枪手完全可以形成相生相克的效果。

如果只有枪手，那《凝神》只是一个蹲坑游戏，大家都躲在墙后等着对方上门。为了促使战场双方尽快交战，设计者还设计了两个"控场兵种"：火箭兵和榴弹兵。火箭兵

当然都扛着火箭筒，他们的火箭筒不会坠地，在平地上就一路呼啸而过，横穿地图，碰到人也不爆炸——它的关键作用就是打碎各种障碍物，通过爆炸波把波及到的单位震死。这意味着火箭兵的特性恰恰和其他兵种相反，对别人安全的地方是他大展身手的地方，而对别人来说最危险的空旷场合却让他毫无用武之地。如果阁下喜欢躲死角，碰到他就麻烦了，在其他兵种的配合下让对手是站也是不是，坐也不是。另一种榴弹兵，顾名思义，就是扔手榴弹。榴弹不仅扔出去是个抛物线，还弹几下滚几下，落到地上才会爆炸。虽然不能炸破墙壁，但仍然是一种强大的控场工具——玩家固然可以躲在房内，但爆炸波仍然可以透过门进来，而且因为可以改变弹道，使用得当的话就非常地神出鬼没。正因为这两种控场兵种的存在，才使得战场的局势富有不确定性，衍生出丰富多彩的战术。

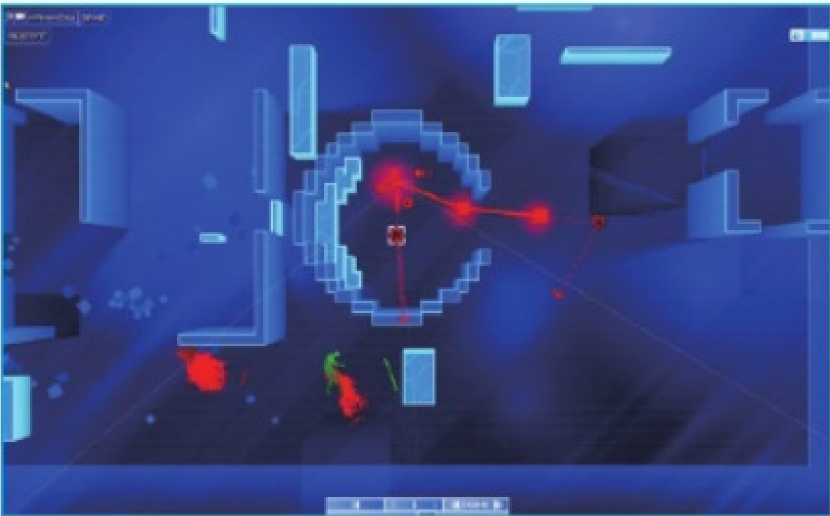
“古老”的联机模式

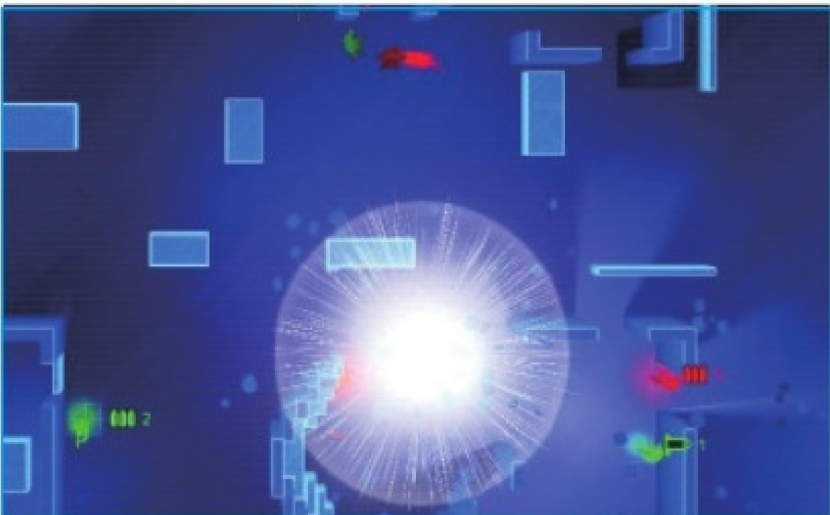
《凝神》分为单机和在线两种模式。在单机模式中，玩家需要控制自己的小队完成各种各样的任务：护卫、暗杀、清除等等。每关的地形截然不同，AI也不弱，第一关就是己方全员霰弹枪对敌方全员自动步枪，十分考验玩家实力。值得一提的是，无论是单机和联机，游戏都具有一定的随机性，在单机地图中，除了一些核心区域，纵然我方阵容完全固定，每局开始地图和敌我双方出生的位置都会变化。而在联机地图中，除了地图，每次敌我双方的配置也都是随机的。联机地图提供了4种任务模式，分别为死亡竞赛、人质保护、进攻/防守和争夺地点。每种模式还分为视野全开和真实视野，老手和新手都能找到自己的乐趣。

按照以往的经验，此类游戏联机往往耗时巨大，玩家只能拉个小圈子互相挑战，但《凝神》在联机机制上做出了新尝试。在《凝神》中，玩家可以通过服务器对战各类好手。战棋最古老的联机方式就是大家通过Email对传存档，《凝神》也采用了类似的机制，当然它不会真的把存档发来发去，而是统统保存在服务器。如果你没大把时间，可以杀上一两个回合，然后把棋局封存在服务器，下次继续。如果对手在你下线的时候进行了部署，游戏还会发Email告诉你赶快上线回应，让人恍然有一种将游戏带入到现实的错觉。

总而言之，《凝神》虽然只是个“小游戏”，但无处不显出精巧和完善的美，麻雀虽小五脏俱全。它将同类型游戏的系统简化到了极致，但又另辟蹊径。更可贵的是，此款游戏只有联机收费，单机的全部战役都是免费的，背景的电子乐也有着极高的水准。对于一款不到300MB的游戏来说，这已经是相当高的素质了。

（左上图）在筹划阶段可以设置敌我双方的路点，判断自己行动是否合理
（左中图）爆炸波也秉承了简洁的理念
（左下图）相比游戏实际画面，剧情大地图反而蕴着有一些违和
（右上图）游戏主界面，可以随时从游戏内切到这个界面，进行单人游戏和多人游戏的选择
（右下图）画面虽然简陋，但喷血效果却非常真实











永不磨灭的骑士精神

如果说中国古代社会有侠客阶层，古代日本有武士阶层，那么在欧洲中世纪与这些文化符号最接近的就当属骑士阶层了。他们具有近乎相同的特质，比如行侠仗义、重视荣誉、忠诚不二等等。这些特质反映到各种艺术形式里，自然也包括游戏。

■天津 半神巫妖

中国的武侠RPG和日本类似《侍魂》这样的格斗游戏都反映出了侠客、武士在这两种文化中的投影。西方的奇幻游戏同样对中世纪的骑士做出了自己的刻画。

每当我们想到中世纪的骑士，我们的头脑中都会首先泛起一种极具浪漫主义的贵族气息：骑士们穿着闪亮的盔甲，保护妇孺，彬彬有礼并且对心爱的女人无比尊重。这种反应来源于影视剧一贯对骑士的刻画：他们半蹲在地接受君王的册封、他们身穿重甲四处行侠仗义，打击邪恶。这些印象虽然不能说完全准确，但是也确实在一定程度反映上欧洲中世纪骑士的真实生活，而这种印象也必将影响西方奇幻游戏对骑士们的刻画和解读。

骑士其实原本是欧洲中世纪受过正规军事训练的骑兵，后来逐渐演变成一种荣誉称号，成为了一种社会阶层。骑士这个词本身的含义也从军事上逐渐转移到了道德上。八大美德让骑士逐渐变得和日本的武士阶层一样重视荣誉、忠诚和信仰，这也为奇幻作品中圣骑士职业的诞生埋下了伏笔。

此时再看游戏领域，自从“龙与地下城”系列游戏在上世纪兴起之后，欧美奇幻游戏中便多了一个新的职业：圣骑士，这个英文为Paladin的职业最初被翻译为游侠，但是后来因为其身上独有的骑士风范和宗教身份（圣骑士必须要服务于一个神，也包括邪神），所以被改为了圣骑士这样的翻译。虽然奇幻游戏的背景世界多为架空，但里面的骑士精神却永远不变。

在现实中，骑士精神最著名的当属骑士的八大美德，它们是：谦卑、荣誉、牺牲、英勇、怜悯、诚实、精神、公正。这八大美德是长久以来对骑士的一种全面要求和评判。虽然在奇幻游戏中没有八大美德这样的提法，但事实上它们就存在于圣骑士这个职业的身上。现在就让我们在一些耳熟能详的奇幻游戏中来找找看。

谦卑——骑士的行为准则

这一条准则之所以盖过了荣誉成为第一位，其实和骑士的地位有关，他们毕竟不同于农民阶层而属于贵族，所以骑士们很容易因此过于骄傲。谦卑被放在第一位，就要求骑士不但要对自己的地位引以为傲，同时要做到对任何人都要彬彬有礼、谨慎谦虚，即使对自己的敌人。

也正是因为这一点，让骑士身上的风采更加闪耀夺目：面对死敌时仍然对敌人尊重有加，谦和有礼。骑士身上的风



在《魔兽世界》里，部落玩家耳熟能详的是“为了部落”，而联盟玩家最常听到的口号便是“愿圣光于你同在”了

范不正是因此而流传于世的么？

在著名的奇幻游戏《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》中，圣骑士凯东在这一点上表现得尤为突出。当玩家首次在下水道遇到“正要去打击邪恶的”凯东时，他就骄傲地宣称自己是一个海姆神的谦卑仆人。在《上古卷轴Ⅳ》的DLC《九骑士》中，这些衣着酷似十字军的骑士们的彬彬有礼也给我们留下了深刻的印象。而在《无冬之夜》中著名的NPC艾瑞贝斯也是一个圣骑士，她对于初出茅庐的主角的关爱和尊重想必给她在玩家心中加了不少印象分。

荣誉——骑士的终身目标

如果说还能有一个词最代表骑士精神，那么肯定就是荣誉了。为了荣誉可以牺牲一切是骑士们至死追求的境界。其实一个普通人能够得到骑士的头衔，本身就意味着付出了很多。他要经受考验，拼命训练，在舍生忘死的战斗之后才能获得骑士的荣耀头衔，因此为荣誉而战首先就要从捍卫自己的头衔开始。

在奇幻游戏中，圣骑士的能力来源于神，荣耀神成为保留自己头衔（其实就是能力）的唯一办法。和现实世界不同，奇幻游戏中的圣骑士是有邪恶阵营存在的，他们服务于邪神，但是同样要追求荣誉，即使是邪恶的荣誉。否则圣骑士们就会变成堕落圣骑士，也就是失去荣誉的圣骑士。在《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》中，一些圣骑士因为参与贩奴而变成了堕落圣骑士，从而引发的任务至今历历在目……

看来在任何一个世界里，骑士们绝不能丢弃的便是荣誉呀。

牺牲——骑士的最终归宿

如果说荣誉是骑士追求的目标，那么牺牲有时候就是追求这个目标所必须的手段。

在现实世界中，中世纪骑士的牺牲首先指的就是对他们的神的牺牲精神，这也是他们力量的来源，没有了信仰的骑士被认为是软弱的，而既然神赐予了骑士们力量，那么必要的时候就要为神做出牺牲。

在游戏中，圣骑士的牺牲精神同样和他们的信仰有关，但是除了他们所信仰的神，为了公理和正义牺牲也是圣骑士们的战斗准则。《龙枪编年史》中的史东为了公理和正义，勇敢牺牲了自己，这一幕是奇幻史上最经典的场景之一。而即使《博德之门Ⅱ》中的凯东虽然没有牺牲自己的生命，但是为了骑士团的任务，他牺牲的是自己的家庭。

由此可见，虽然骑士们没有日本武士那种“死在战场上最死得其所”的精神，但是全身心地为了自己的事业付出并

（左上图）《九骑士》的骑士甲就是现实中十字军圣殿骑士团的翻版
（左下图）《龙枪编年史》中史东的牺牲是骑士的最光辉时刻
（右上图）《暗黑破坏神Ⅱ》中的圣骑士
（右下图）这是一张感动了无数《魔兽世界》玩家的截图，在这样一个联盟鬼服，面对部落的屠城，一位圣骑士勇敢地肩负起国王守护者的使命









牺牲也是骑士们的特点所在。

英勇——骑士的光芒所在

想要获得骑士头衔是需要通过试炼的，这一点在现实中和游戏中皆是如此，而测试一名准骑士是否英勇则成了这个试炼的最主要目的之一。

很难相信一个不具备英勇品质的人能够做到牺牲、荣耀等光辉伟业。在中世纪的骑士测试中，很多测试者有可能毙命在测试中，这样看似残酷的试炼恰恰能够剔除那些不英勇者，留下来那些勇敢向前的勇士。而在奇幻游戏中对于一名圣骑士的最终考验一般都是屠龙。这种危险又荣光的战斗能够将一名圣骑士的英勇显露无疑，更能让这名圣骑士流芳百世。

所以，“屠龙者”也成为了圣骑士们毕生追求的目标，这个头衔不但可以带来财富，更能彰显自己英勇无畏的精神，从而达到荣耀自己的神的目的。在很多奇幻作品中，龙这种欧美奇幻游戏中的邪恶生物最痛恨的生物就是“包裹着大盔甲的人”。

当然，英勇二字在某些时候也会成为一种讽刺，比如《堂吉诃德》也曾“英勇”地和风车作战，这种“英勇”其实是塞万提斯对中世纪骑士制度的一种讽刺。

怜悯——骑士的包容之心

骑士虽然在现实中和游戏中都首先忠于自己的神，但是毕竟他们也是社会制度中的一份子，他们同时也要忠于自己的国王、领主和法律。

于是这条美德就有了一些值得玩味的地方了。既然要求骑士们去同情弱者、惩强除恶，那么如果这么做违抗了国王、领主的意愿的时候该当如何？

我们从这里也可以看出西方文化的包容性，这条美德其实提供给了骑士们一个违抗军令的借口。因此我们也可以在文学作品和奇幻游戏中经常看到很多骑士维护弱者不惜对抗自己的主公。这一点上其实和骑士制度后期和宗教分不开有很大关系。既然骑士们信仰的是基督，那么按照基督教宣扬大爱的精神，怜悯之心是要高于政治、军事上的命令的。

可惜的是，随着十字军东征的开始，宗教狂热引导下的圣殿骑士们忘记了这条美德，以宗教的名义烧杀抢掠，这一点在《龙世纪》中教会领导下的圣殿骑士团身上也有体现：以教会的名义压制魔法师，一旦发现有异端便要杀死整座法师塔的法师们。

怜悯虽然不是骑士美德中最耀眼的一条，但是其实应该算作最重要的一条吧。



（左上图）特警判官的形象骑士就类似科幻世界中的骑士：机车就是马匹
（左下图）蝙蝠侠也被称为黑暗骑士，骑士确实是中世纪下层人士心中的蝙蝠侠
（右上图）当年的条顿骑士团控制了大半个欧洲
（右中图）独具个人魅力的骑士是中世纪人性光辉的闪现
（右下图）堕落圣骑士艾瑞贝斯是《无冬之夜》最让玩家印象深刻的人物









诚实——骑士的必备品德

在骑士团的规章中，我们经常可以发现一条：骑士必须忠于自我的灵魂。其实这一条规章的意思就是诚实，这种诚实除了广义上的不说谎外，更多的含有遵守约定、一言九鼎的意义。勇于面对自己的内心，做出的承诺一定要准时做到，成为了一名合格骑士的必要法则。这一点和中国的侠客有着很大的类似。在江湖上混，要做到一言九鼎，说出去的话泼出去的水。否则失去了江湖信义，就不好“混”了。

这种朴素的江湖信义观其实就和中世纪骑士们的诚实美德完全一致。在奇幻游戏中的圣骑士NPC们的塑造经常就以此为蓝本：表情肃穆、说话威严并且一诺千金。在《无冬之夜2》中，已经成为无冬城骑士一员的主角被无冬城的敌人陆斯坎城陷害，被诬告为杀害一个村庄村民的凶手，而无冬城主纳什尔领主则只是问了主角一句是否是他干的，主角的回答立即被无冬城主认为是可信的，部分原因其实就在于：一个具有骑士资格的人，首先肯定是诚实的。

精神——骑士的力量来源

很多人不大明白这一条美德的意义，其实精神指的就是骑士坚韧的精神力，用现在的话说就是强大的内心。

骑士们在中世纪经常作为精兵出现的，也就是我们现今的特种部队，因此骑士们经常要以寡敌众并且去进行一些十分危险的任务。这样一来对骑士们的精神力要求就要高于一般的士兵很多了，他们首先要坚韧不拔、不达目的不罢休，并且能够忍受常人不能忍受之苦。

骑士们的形象还代表着他们的神、领主的形象，因此骑士们要时刻保持精神焕发的军姿。和我们中国的侠客不同，骑士可以被看做国家组织起来的“侠客团”，因此不可能像古代的侠客们那样不修边幅。

在“龙与地下城”的一系列游戏中，圣骑士们的魅力值都是很高的，这一点也就是精神美德的缘故，一名骑士除了要用刀剑作战，很多时候还要充当说服众人的神的发言人，所以拥有强大内心和魅力外表的骑士就很重要了。而依靠这种精神力施展神术，则是圣骑士们的职业能力所在。

公正——骑士的第一要义

在电影《特警判官》中，史泰龙扮演的特警判官就是这样的一种职业：他们既是警察、又是法官、还是执法者。这种职业的出现和电影科幻背景有关。而在中世纪的骑士团体中，其实有一些类似这样的职业，他们既是国家的战士，有时候又要充当法官的角色。在中世纪信息不发达的情况下，

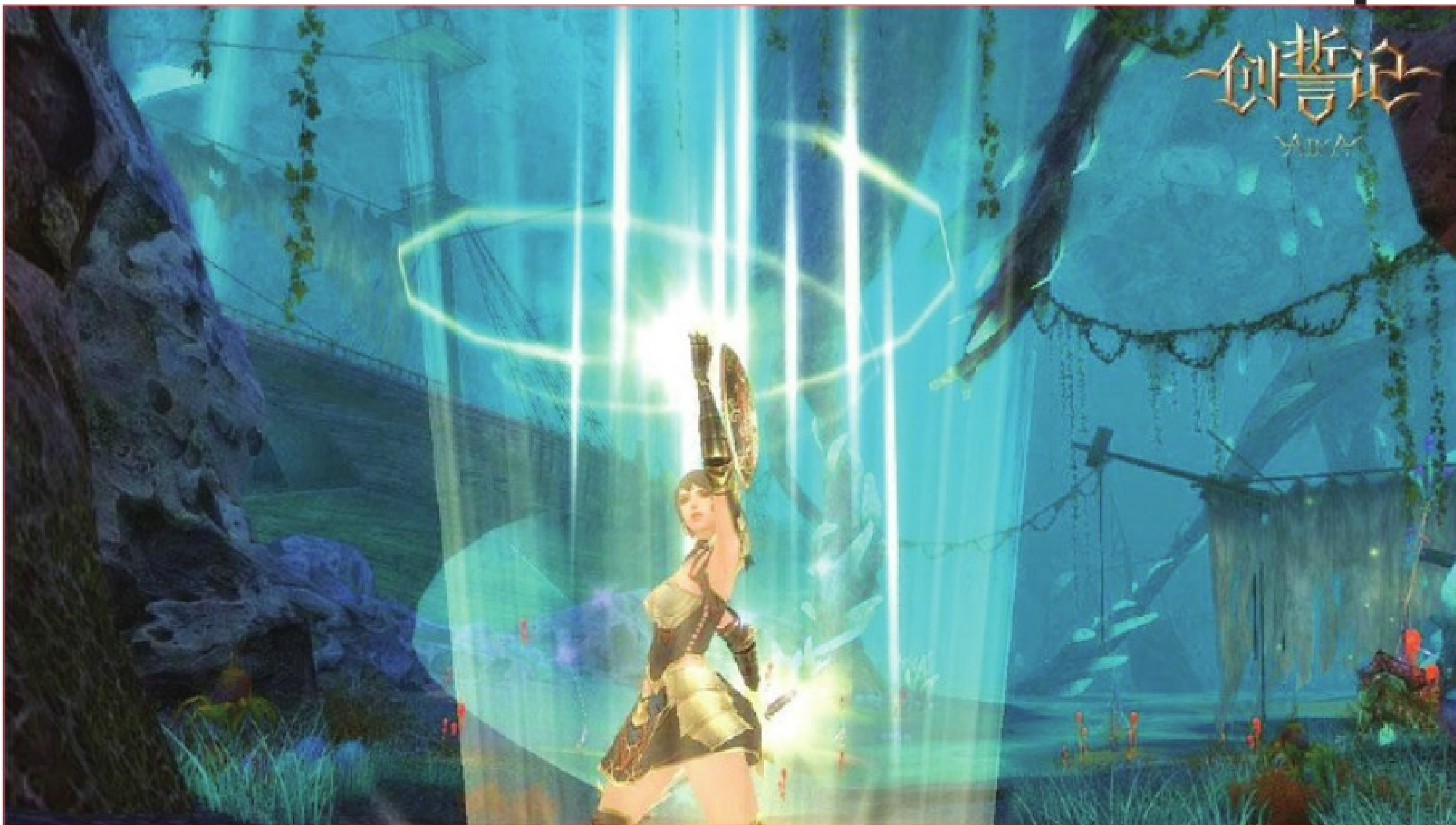
（左上图）即使不是奇幻游戏，《中世纪——全面战争》这样的战争游戏也离不开骑士内容
（左中图）奇幻游戏中的圣骑士保留了现实中骑士的大部分特点
（左下图）骑士的一个最普通的作战方队
（右上图）很多网络游戏直接以骑士为名
（右下图）能够施展神力是圣骑士的一大特点，来源于现实中的宗教骑士团











很多骑士在旅行或者作战途中遇到的案件不可能带回首都审理、判决，有时候就需要骑士当场作出判断，甚至直接惩罚恶人。

因此一来，骑士对于公正的秉承就很重要了，因为具有决策、执行权的骑士们一旦有失公允，那么带来的将是无数的冤假错案。《博德之门Ⅱ》中的圣骑士凯东得知自己的妻子被人勾引背叛了自己，虽然难以压抑内心的复仇冲动，但是还是秉承了公正的原则和美德，将自己的妻子和那个奸夫送上了审判庭。这也是有公正美德指引的骑士们和我们中国的武松们的区别吧。

从上面的八大美德看，欧美奇幻游戏虽然都是一个个的架空世界，但还是把现实中骑士和骑士精神基本原封不动的搬了过去，这就好像我们的侠客精神一样在武侠游戏中体现一样，属于不可动摇的核心文化。

玩家们在各种奇幻游戏中接触着各式各样的骑士职业，也接触各种与骑士有关的任务，这种还原和当初骑士制度的建立一样，来源于人们对公平和正义的美好憧憬。如果说中国的侠客们都是来源于民间，自发的打抱不平、惩恶扶善，那么骑士制度就是西方神权政权自发建立的一种“国家侠客制度”。骑士制度的存在，让君权神授下的黑暗中世纪多了那么一丝人文的光辉，让那些尔虞我诈、自私自立的贵族群体中有了那么一群为了公平正义不惜牺牲生命的骑士贵族们。

这也是为什么大部分奇幻游戏都会设计和骑士有关的职业的缘故，因为骑士是每一个西方人的梦想所在。西方的每一个孩子小时候都幻想着自己身穿金光闪闪的盔甲，在万人瞩目下和邪恶的怪物作战，拯救万民于水火，最后在欢呼中策马扬鞭带着自己心爱的女人飘然而去，留下不朽的传奇。甚至可以这么说，我们这个时代对于超级英雄的渴望，就好似中世纪穷苦农民们对于公正骑士们的渴望。那个冷兵器时代，全副武装的骑士们确实可以被看做以一当百的勇士，因此在困难关头骑士们的出现，几乎就相当于蜘蛛侠出场一样了。

随着时代的发展，骑士制度早已经烟消云散，甚至还被某些学者看作是封建制度的统治工具加以批判。但是骑士所倡导的以八大美德为首的骑士精神并不应该被批判，它所闪耀的人性光辉和对公平正义的最直接的追求至今也是人类文化史上的一大瑰宝。尤其在如今这个物欲横流的社会里，这些精神变得尤为可贵。虽然我们已经不可能在穿起盔甲提起长矛，铲平一切人间不平之事了。但是好在我们还有奇幻游戏，就让我们在游戏中，继续着骑士们的辉煌事业，让他们所散发出来的万丈光芒永远照耀下去吧！P

（左上图）信仰是骑士们的力量来源之一
（左下图）与恶魔作战是骑士的主要任务之一
（右上图）以神的名义发动战争是圣殿骑士团名声不好的原因之一
（右下图）骑士的装备最初是需要自备的





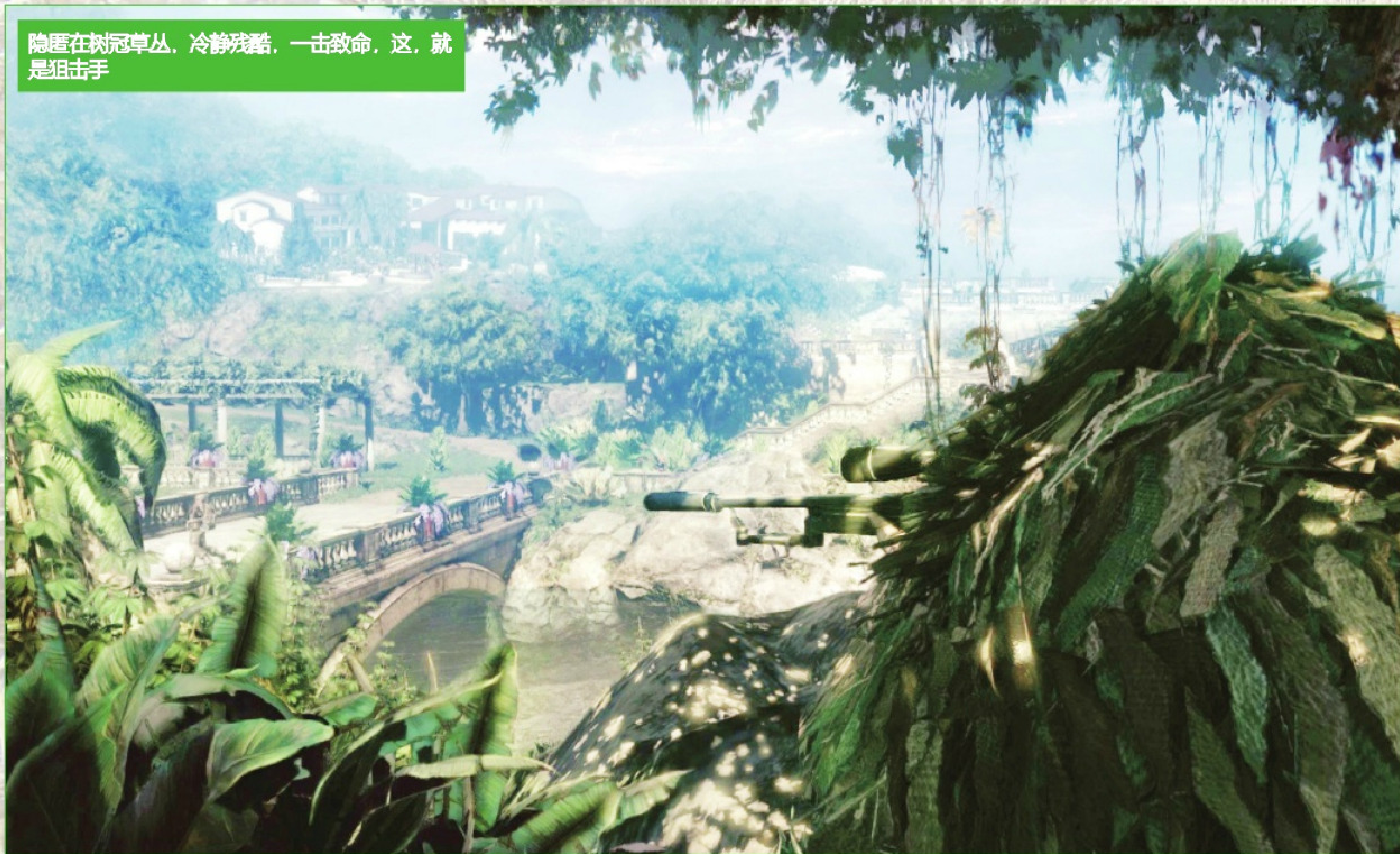




进退两难的狙击手

“幽灵”之殇

对于每一个狂热的军事宅来说，“狙击手”是一个神圣又恐怖的词。犹如幽灵一般出没，杀人于无形。但坦白的说，由于技术的限制和诸多因素的影响，现今很少有游戏能够完美表现现实中的狙击手。更多时候，狙击手充当着游戏中的矛盾之源。



隐匿在树冠草丛，冷静残酷，一击致命，这，就是狙击手

■山东 科曼奇复兴计划

Marksman与Sniper之争

一提到狙击手，大家的第一印象就是Sniper。大部分游戏中端着狙击步枪，以“爆头”为己任的人都被称为Sniper。Sniper一词源于一种猎杀Snipe鸟的竞技运动，不过现在主要指隐匿于视野开阔的高地，在战场外延给队友提供侦察和支援的战斗人员。另一种狙击手的表达方式来源于早期打靶射击竞赛的单词Marksman（常常被译为“神枪手”），指的是装备着狙击步枪，跟随着其他兵种共同行动的战斗人员。Marksman和Sniper的本质区别是前者跟随大部队行动，因此他们一般会深入战场，更容易暴露在敌人的火力之下。而后者则经常在交战地区的外延建立观察据点进行狙击，自己不容易被敌人发现。早期受狙击步枪的精度和相关器材的限制，Marksman和Sniper并没有太大的区别。而随着技术的进步，现在的Sniper已经可以在距目标1公里甚至更远的地方进行猎杀，人员分配上也由单人行动变为2人一组。

有意思的是，现在市面上大部分的FPS游戏所说的“Sniper”本质上都是Marksman。在早期游戏技术的限制下，很少有游戏能呈现给玩家方圆几百平方公里的地图让你去当Sniper，所以CS中端着AWP狙击枪守卫Dust2“A区大道”成为了很多老玩家对于“Sniper”的经典回忆（虽然“A大道”的长度可能连200米都不到）。强力的“狙神”们总是能借着队友这一天然“肉盾”在极短的时间内让对方团灭。在上世纪90年代的电脑游戏中，几乎所有FPS游戏都只能表现Marksman，能成功表现Sniper的游戏少之又少。现在随着技术的成熟，FPS游戏表现Sniper的技术性障碍已经不复存在，但是玩家早已习惯了那个跟随队友出生入死的Marksman。全程潜伏在固定地区进行猎杀的Sniper被很多玩家定义成“无聊”。于是在很长的一段时间内，Sniper都没有真正意义上的出现在游戏里。

真正尝试普及Sniper并取得成功的2款作品正是后来大名鼎鼎的“战地”和“使命召唤”系列。前者通过全新的引擎呈现给玩家巨大的多人游戏地图，同时通过一系列设定让所有的玩家都可以迅速熟悉Sniper的职责所在。后者则通

过4代著名的“切尔诺贝利”任务让广大剧情控玩家过了一把Sniper的瘾。虽然细心的玩家会发现最终狙杀时无论你瞄着哪里子弹最终都会飞向最终Boss Zakhaev的左臂，从而给他几年后再次“出场”的机会，但是狙杀前那段关于风速，风向的常识介绍以及手持望远镜不断提示玩家的麦克米兰队长让大众玩家第一次体会到了Sniper的感觉。随着这两款游戏的成功，如今越来越多的游戏给了玩家做Sniper的机会，而且专业性和娱乐性之间的权衡也越来越好。

然而，Sniper真正作为游戏中的主流还需要很长的路要走。

真实性与游戏性的取舍

由于大部分玩家是抱着“爽一把”的心态端起游戏中的狙击步枪的，所以迄今为止很少有游戏能够完整地模拟所有狙击手（无论是Marksman还是Sniper）的必修课：测距和弹道学。

在现实中，飞行的子弹会受到重力、风向、火药燃烧速度、自身旋转等诸多因素的影响。所以即使是在无风的环境下，子弹出膛后会先向准星的右上方偏转然后下落，运动轨迹呈抛物线，而并不是一般认为的直线。如果遇到横风的话情况会更加复杂。为了弥补这种偏差，现代狙击镜上都有子弹坠落补偿旋钮用来调节狙击镜垂直方向与枪口的角度。从而使子弹向上倾斜一定角度飞出，最终“砸到”目标上。但是这类旋钮一般只能确定大致的范围，而且调节起来比较费时。更快、更加细微的调节需要狙击手通过狙击镜十字线上的“点”——密位来进行细微的调节。也就是说，狙击镜里那些密密麻麻的“点”并不是装饰，真实的狙击手也并不总是用十字标线的交叉点瞄准目标。更多时候他们会上扬准星补偿子弹坠落同时左右移动准星（或调节风偏旋钮）补偿风的影响以及子弹自身旋转造成的偏转，所以最终往往是利用2个密位延伸线的交叉点对准敌人才能命中目标。在真实世界里，密位的另一个作用是辅助计算目标的距离。在复杂的环境下狙击手还需要借助“距离卡”来调节狙击镜的瞄准方式。

比起“蛋疼”的真实世界，游戏世界中首先考虑的是玩家能否接受复杂的计算，以CS和其“后继者”《穿越火线》《反恐精英Online》等网游为代表的竞技派游戏注重游戏性，所以游戏中的狙击几乎没有任何弹道计算，玩家只需要把自己的十字对准敌人的脑袋然后开枪就可以了。部分史诗级别的军事模拟游戏（比如“武装突袭”系列）虽然通过一系列玩家自制的MOD成功地模拟出了复杂的真实狙击，但是代价是可怕的硬件要求，高的要命的入门门槛以及



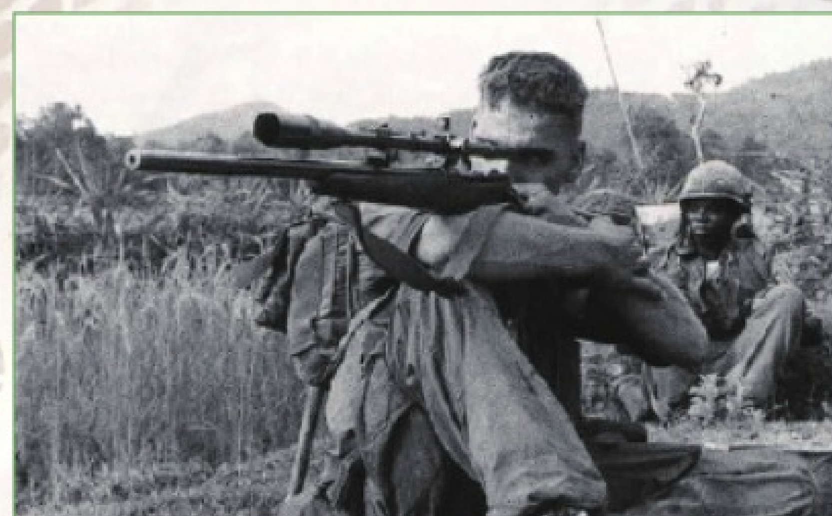
（左上图）真实世界中M82狙击步枪使用事项：不要端着枪跑动射击；这把枪是半自动的，也就是说是一把“连狙”：请做好肩膀骨折的心理准备

（左下图）对于在敌战区潜伏的狙击手来说，隐蔽永远是第一位的，所以才有了”吉利服“

（右上图）不要笑，这个瞄准姿势一度相当的流行

（右中图）现代Sniper往往是2人一组的小队，狙击手负责狙杀，观察员则负责协助测量距离、风速等数据，同时保证狙击手的安全。

（右下图）Marksman大多时候跟随队友行动，也就加剧了”挂彩“的风险







“不友好”的键位设定。

相比来说，最近几年大部分的游戏都是在走“中间路线”。比如《战地——叛逆连队2》和《战地3》的狙击加入了子弹下坠，但是其下坠幅度是一成不变的，玩家在开枪是按住鼠标右键就能看到子弹飞行的轨迹，这样玩家在连续放空几枪以后就会找到“感觉”。同时“战地”系列也成功的加入了子弹飞行时间这个概念迫使玩家射击移动目标时计算提前量。“使命召唤”系列使用的是在一定范围内随机计算子弹落点的方式，某种程度上也做到了蒙混过关的效果。略显夸张的“憋气”设定一定程度上也增加了“真实感”。《狙击手——幽灵战士》算是开创了一个不错的游戏模式，通过加入一定的辅助系统帮助玩家计算弹道从而让玩家可以轻轻松松的享受专业的狙击，只可惜多得要命的Bug彻底毁了这款游戏。在走向娱乐“不归路”的《闪点行动2》和3代中狙击枪的弹道计算一开始的确唬住了不少人，但毕竟是向娱乐性妥协的半模拟游戏，所以游戏中的狙击本质上依据这一个固定的瞄准法则：目标每增加200米准星就向上抬一个密位瞄准目标，爆头妥妥的！

游离于平衡、娱乐、拟真之间

抛开游戏中对弹道学和测距的阉割不谈，在FPS游戏中合理的还原一个“幽灵”的职责本身就是一件很尴尬的事情。狙击手本身就是一个战场支援兵种，这意味着战场上狙击手的数量不能太多，而且大部分时间狙击手要时刻保持隐蔽在敌人不知情的情况下进行“暗杀”。一旦敌人发现了狙击手，那么狙击手是很难凭借一把狙击步枪对付几十甚至几百名敌人。所以时刻保持隐蔽是真实世界中狙击手的保命法宝。可是在游戏中一切都变了。PvE的剧情模式里，你可以像《使命召唤4》或者新《荣誉勋章》一样安排一个单独的狙击关来满足狙击爱好者的需要，但是在PvP的多人游戏中，问题就大了。没人愿意傻乎乎的在不知情的情况下被爆头。因此狙击手成为了几乎所有FPS游戏多人模式下的平衡破坏者。狙击手“One Shot, One Kill”的作战风格使得狙击枪在某些游戏中犹如Bug一般的存在着。对于一个有经验的FPS玩家，给他一把狙击枪，一个足够大的地图，一个隐蔽的狙击点，就等于把本局MVP的头衔戴在了他头上。于是玩家就会纷纷选择狙击手，从而造成了“全民蹲坑”的尴尬局面。

在《荣誉勋章》刚刚发售的时候，多人游戏中的拴动式狙击枪在500米内的距离内是可以秒杀敌人的。制作方最初是想借助狙击枪的弹道尾烟暴露狙击手的位置，再让玩家通过突击兵的烟雾弹掩护削弱狙击手。然而好胜心强的玩家

（左上图）依仗“寒霜”引擎出色的光影效果，在新《荣誉勋章》里，狙击手找到目标都很难，更别说让其他职业找到隐蔽的狙击手了。这使得Beta时期的狙击手几乎成为“无敌”的代名词
（左中图）为了平衡游戏，很多射击游戏中的半自动狙击枪（即连狙）都做了大幅的削弱，比如CS中的MG550
（左下图）《战地3》中玩家在完成远距离狙击的时候依旧需要上扬准星“猜”抛物线









（右上图）真实狙击镜看到的景象
（右下图）CS是最早表现狙击手的FPS游戏之一，也是最早误导玩家对狙击手认识的游戏之一

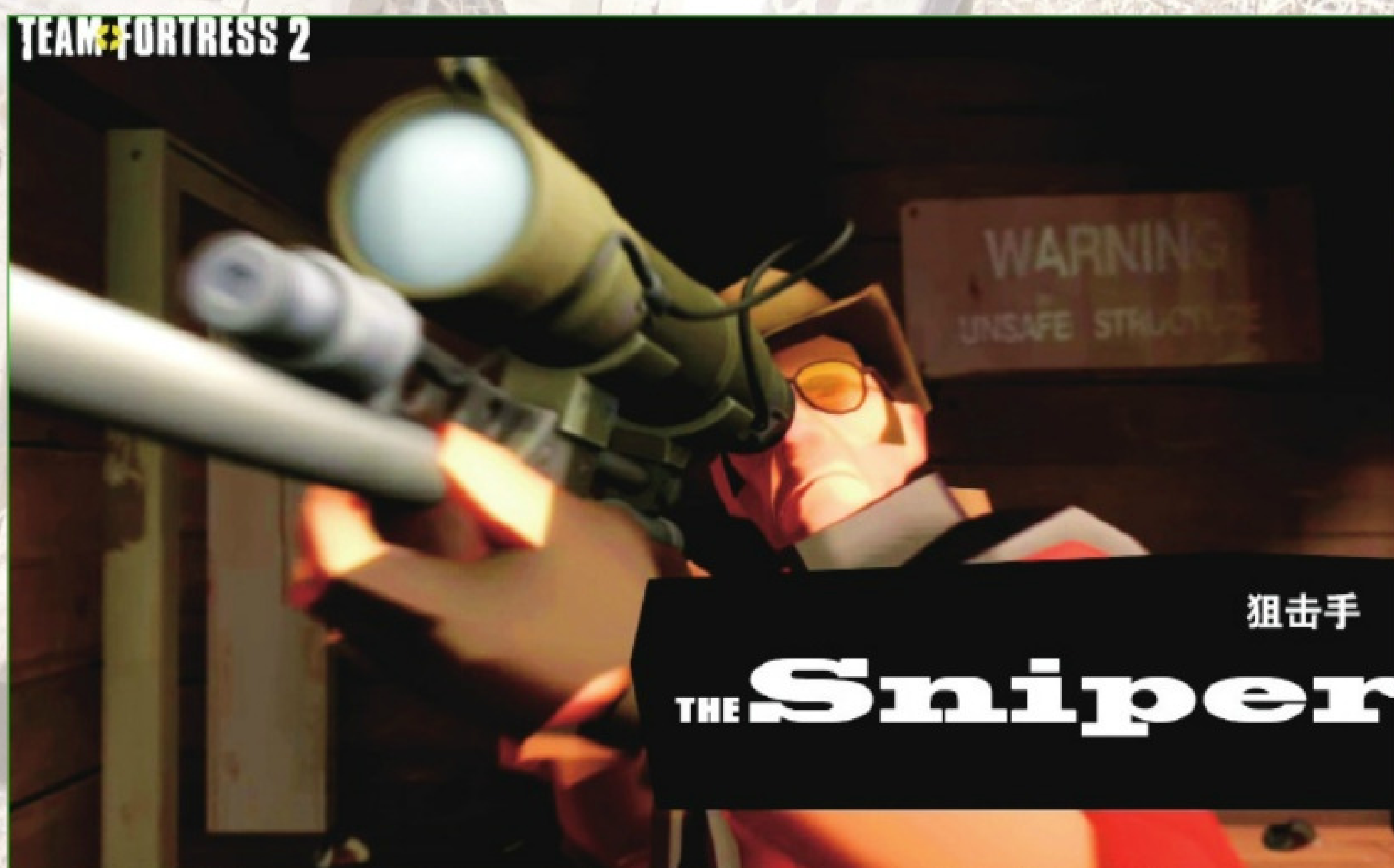


们宁愿把自己换成狙击手，享受“一枪加分”的快感也不愿意在“寒霜”引擎刺眼华丽的光影效果下寻找狙击枪的尾烟。于是在最开始的一个月，服务器里天天都在上演“蹲坑大战”。使得DICE不得不在第一版更新补丁里削弱了拴动式狙击枪在远程射击时的威力以迫使玩家选择其他职业。不过幸运的是《荣誉勋章》对于狙击手“开镜”和拉栓的时间设定的十分符合现实，至少让狙击手在近距离作战时还是捉襟见肘的。而对于《穿越火线》这样继承CS精神的网络游戏来说，过快的“开镜”和拉栓时间以及狭小的地图使得“瞬狙”和“盲狙”变成了狙击手的代名词。在这种CS类的网游中所谓的“狙神”并不是那些能够有效利用地形杀人于无形的“幽灵”，而是那些在队友中间蹦蹦跳跳，近距离瞬秒敌人的“冲锋党”。虽然对大众来说这样很有趣，并且让“瞬狙”和“盲狙”意外地成为了“竞技性”的标志。但是对于游戏本身来说，狙击手的战场定位算是彻底地失败。

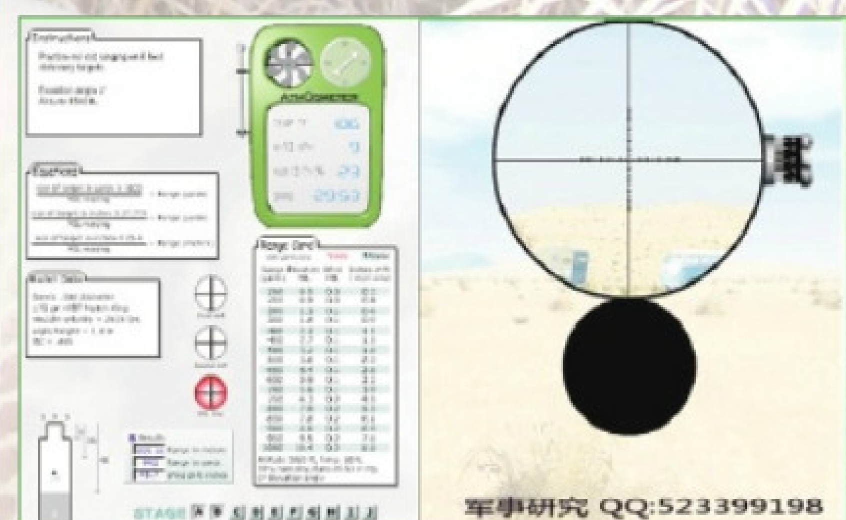
不过最“真实”的PvP狙击要属上述提到的《狙击手——幽灵战士》了，在单人模式被各种可笑的Bug折磨得一塌糊涂以后，这款游戏的多人模式显然过于极端了。它着重表现了现实狙击手的终极挑战：狙击手之间的对决。然而可怕的是游戏又恰恰完美地展现了“幽灵”之间对决中那漫长痛苦的狩猎和被狩猎过程。玩家全部穿着用于伪装的“吉利服”，拿着各色的带着激光测距仪的高精度狙击步枪，奔跑会导致心率升高，准星晃动从而无法精确瞄准，子弹会随着距离下坠……这些向现实敬礼的设定最终导致的结果就是所有玩家都蹲在草丛中通过“吉利服”与环境浑然一体，然后静静等待某个耐不住性子的傻瓜露出破绽。甚至某些时候整整10分钟没有任何人开枪。大家都藏得太好了，人人都是“幽灵”，结果谁都找不到谁。你不能说这个PvP模式是不平衡的，是不拟真的，但是它却让无数玩家粉粉敬而远之。

结语：一切还是未知数

如何更好地在游戏中表现现实的狙击手，同时又兼顾平衡性和娱乐性？在今后很长的一段时间内，这仍旧是困扰制作方和玩家的一个大问题。虽然历史上有过很多比较成功的解决方法，但这并不意味着这些方法值得推广和仿效。我们不可能把《子弹风暴》中的“遥控子弹”设定放到PvP里，同样把漫画风格《军团要塞2》里狙击手的很实用的“充能”设定用到现实风格的射击游戏中也是不靠谱的。我们只能期望随着游戏制作理念和硬件水平的进步，会有一款优秀的FPS给我们一个真正的解决方案，一个真正的“幽灵”。



（右上图）信不信由你，至今为止最完整模拟远距离狙击的游戏不是《武装突袭》而是这款基于Flash技术制作的《远距离射击模拟》
（右下图）《狙击手——幽灵战士》的确开创了娱乐与真实结合的狙击新模式，可惜多得要命的Bug使它成为了当年最失败的FPS游戏，没有之一





（左上图）《军团要塞2》的狙击手子弹的威力随着开镜的时间而递增，这样有效的避免了瞬狙的横行，同时又保持了狙击手“一枪一个”的作风
（左下图）是该杀入敌阵还是隐匿于后方，游戏中的狙击手还将在真实与娱乐间徘徊



Kris Katz Kris Katz **生日** 未知 **出生地** 未知 **荣誉** 未知

《传送门2》的最后时刻之
一鸣惊人的建筑师们

半年前的《传送门2》进一步壮大了Vavle的粉丝群。本刊6月中里的《传送门2的最后时刻》（The Final Hours of Portal 2）一文的作者Geoff也在Valve免费发布首个《传送门2》DLC《Peer Review》后更新了这一章节。



Jesse Lenz制作的Kris Katz肖像插画。这是一个回答技术支持邮件的客服是如何混入到2011年最佳游戏设计团队里的故事……

■上海 CaesarZX

造访Valve公司

华盛顿州贝尔维尤市的Valve公司沐浴在夏日明媚阳光中。今天办公室里一片繁忙的景象，但比起开发《传送门2》那阵儿要轻松多了。我这次回到Valve是想了解一下他们对《传送门2》的将来有何打算。由于Jeep Barnett没有手机，我早上9点发邮件告知他我到了。很快，Barnett光着脚丫，留着长发——4个月的长度——满脸微笑地来到大厅迎接我。

今天Valve正在为《传送门2》即将发布自4月发售以来的首个DLC做收尾工作。但我很快得知，这个新DLC的制作远比开发整个游戏轻松得多。Jeep边跟我聊着边带着我穿过Valve的重重走廊——当然是很小心地绕过那些机密项目办公区的，他没有跟我抱怨任何加班缺觉或者痛苦的清扫Bug之夜，而是跟我炫耀说昨晚他在西雅图的一节公司为他们开设的烹饪课上完美地烤出了一条三文鱼，他觉得锡纸的卷法是烤鱼的关键。

《传送门2》的开发部门要比2010年全功率运作时小了不少。我环顾四周，认出了几张熟悉的面孔：动画师Karen Prell，还有那几个来自DigiPen学院的"油漆小子"。可是其他几个员工我在去年采访的时候都没见过。Jeep看出了我的困惑。

“嘿，你该认识一下Kris，”他眼睛盯着被他当椅子坐的那个黄色大气球，“Kris本来是技术支持部门的，但他现在开始为我们干活了。”

等等，一个回答技术支持邮件的客服是怎么混入到2011年最佳游戏的设计团队里来的？

“当时他来开会了。”Jeep回忆道……

命运转折

他的第一份工资是田纳西州孟菲斯城的Ducks Unlimited公司发给他的，时年17岁的Kris Katz拿到工资只想买两样东西：一副20美元的耳机，和一个周围朋友都在念叨的新游戏，那个游戏叫《半条命》。尽管这游戏在他的破机器上只能勉强运行，但和当年的无数年轻玩家一样，

Kris被《半条命》中的科幻世界深深吸引住了。他开始幻想着哪天能为一个《半条命》这么好的游戏写程序。

现实点吧——因为那是不可能的。作为Litton牌微波炉的国际总监之子和一名医院护士，他对编程是一窍不通的。他在密西西比州克里弗兰的三角洲州立大学就读时是基本上无暇玩游戏的，那是一个只有3个加油站、50个教堂和2盏探照灯的小镇，为了保住自己的奖学金，Kris的闲暇时间都花在奔波于3个州之间演唱男中音和男低音上了。

大学毕业后Kris在阿肯色州的102.9KHz广播电台找到了一份工作，主打节目是名人访谈——右翼势力的专家，比如Rush Limbaugh， Glenn Beck以及Sean Hannity。Kris在办公室里好像很自由的样子——可那根本无关痛痒，因为没人会去关心他的政治觉悟，他就在那儿像个操作员一样整天转着旋钮。最后，看着自己银行账户里仅剩的4000美元，他决定要有所改变。跟女友分手后，他辗转来到西雅图。为什么是西雅图呢？哈，因为这里是任天堂、Nirvana（涅磐乐队）和Valve的老家——90年代他最爱的3样东西，没有比这更好的理由了。

在西雅图自己表弟的公寓里住下后，表弟才6英尺长的沙发根本没法睡下Kris那6英尺2英寸的身躯。他给任天堂投去简历，日本人说“不”，好吧，起码比一些全无回音的公司强。结果一家当地的渔业公司聘用了他，让他做接待员。他的生命就这么漫无目标地流逝着。晚上他玩着游戏，泡着shacknews.com这样的游戏论坛打发时间。

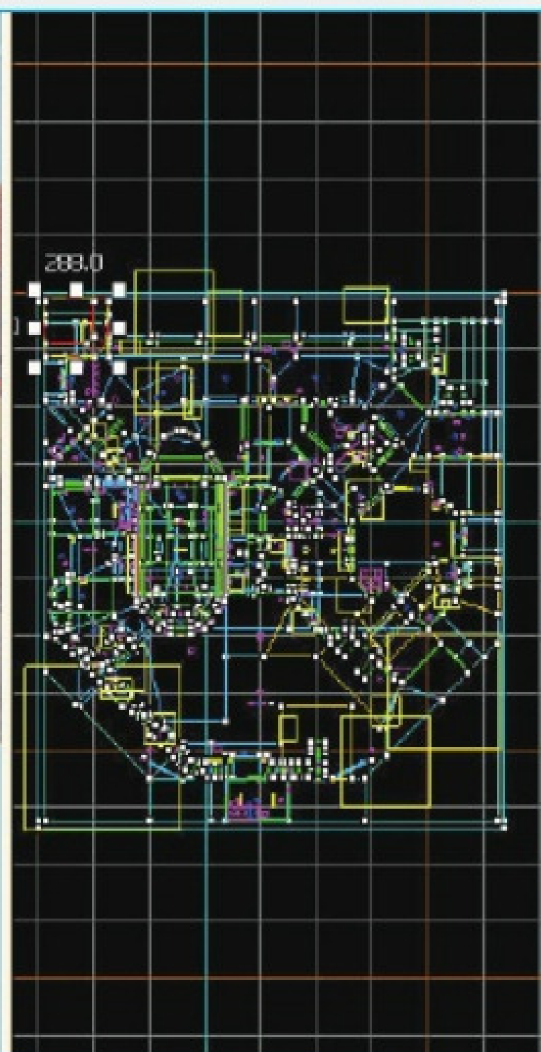
“我身无分文了，今晚西雅图有人请我喝杯啤酒吗？”抱着一丝希望，他在shacknews论坛上发出这个贴子。

这帖子立刻有了回复。不过这个ID叫“Patrick”的人不是想请Kris喝啤酒，而是问他要了份简历。Kris迅速点击Patrick的名字想看看他在哪工作。当他看到对方的Email地址后，他的第一反应是有人在跟他开一个残忍的玩笑：Patrick的Email后缀是@valvesoftware.com。

Kris没有被耍，Patrick确有其人。不久后，Kris就站在了Valve公司的电梯里，他去面试Steam数字销售平台技术支持代表的职位。这个职位与游戏开发无关，但现在还不是Kris挑挑拣拣的时候。他入职后，尽管并不是做任何与游戏开发有关的工作，而是负责帮助玩家解决游戏显卡驱动、游戏崩溃等等游戏技术方面的问题，但你可别说，能戴着Valve的名片大摇大摆已经够酷了。

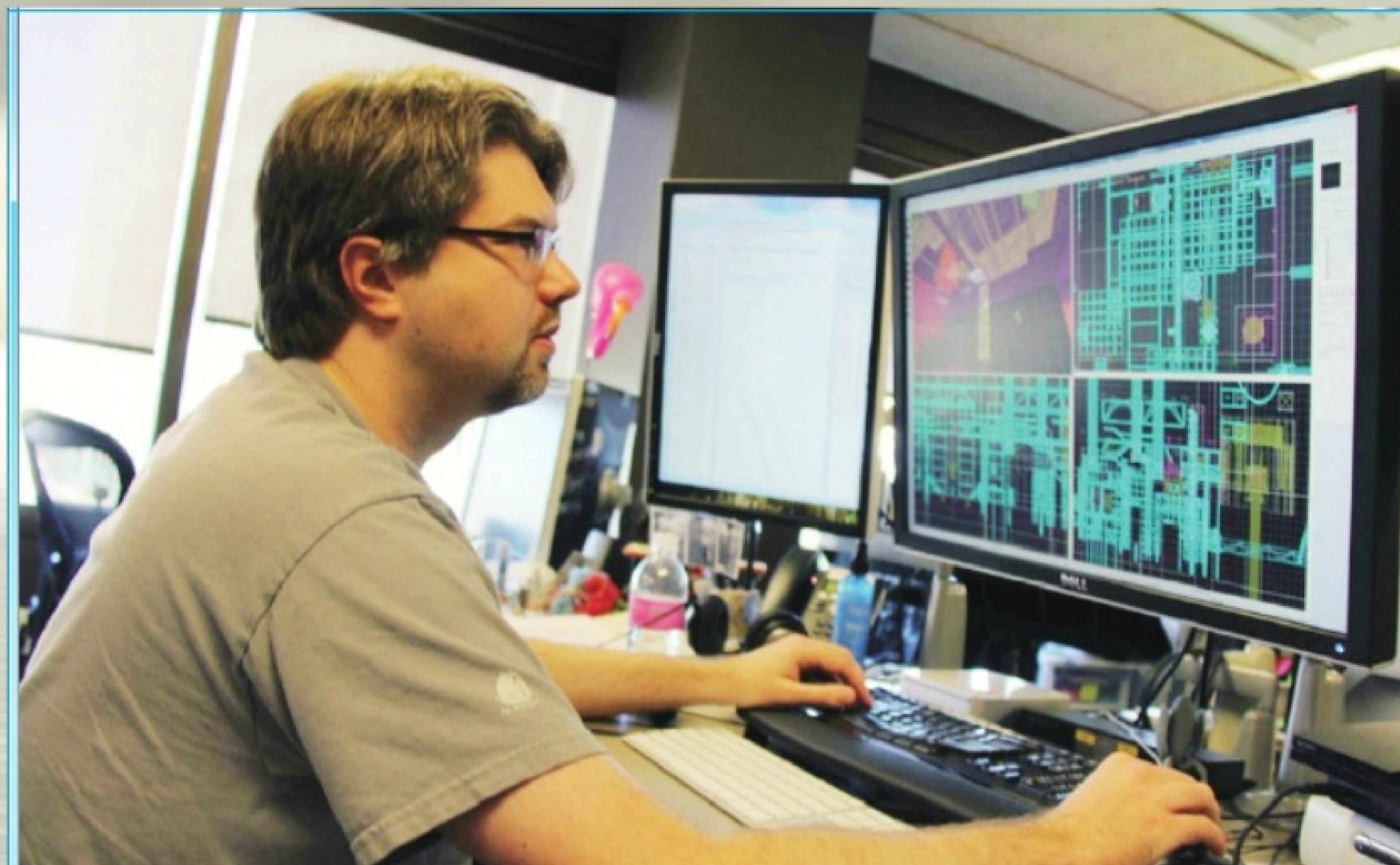
Kris在回答Steam客户问题时使用的是“Robert”这个名字，他似乎已经做好充分的准备在这个岗位上工作一辈子了。然而，Valve的公司“人尽其才，物尽其用”





（左上图）Valve自创的Hammer编辑器给了Kris展示能力的机会
（左下图）Kris Katz正在使用Valve的独门关卡编辑器Hammer来制作DLC
（右上图）全新的第14章
（右下图）《〈传送门2〉的最后时刻》文章的作者Geoff Keighley







（letting interesting people work on what interests them）这样的企业文化同样适用于客服部门。Kris得知2010年秋季《传送门2》团队需要更多的QA（品质保证）测试者的时候，他自告奋勇报名了，很快就被指派了一个任务：确保GLaDOS的音频台词是否出现在游戏中该出现的位置。他反反复复听着那些笑话台词：土豆笑话、鸟的笑话，包括那个被曝光投诉的关于领养孩子的笑话。

某个晚上，正在进行测试的Kris鼓起勇气问游戏开发者之一的Tejeev Kohli，怎么使用Valve自创的Hammer编辑器。Tejeev答应示范给他看。简直小菜一碟，45分钟后，Kris就建好了他的第一个关卡。

这样的天赋注定是会被善加利用的。

一鸣惊人

2011年5月，Jeep Barnettr走到办公桌前，一屁股坐在黄色气球上，向全公司发了一封邮件：“谁有兴趣做《传送门2》的DLC？”那些表现出兴趣的人被召集到“鱼缸”会议室举行淘汰赛。

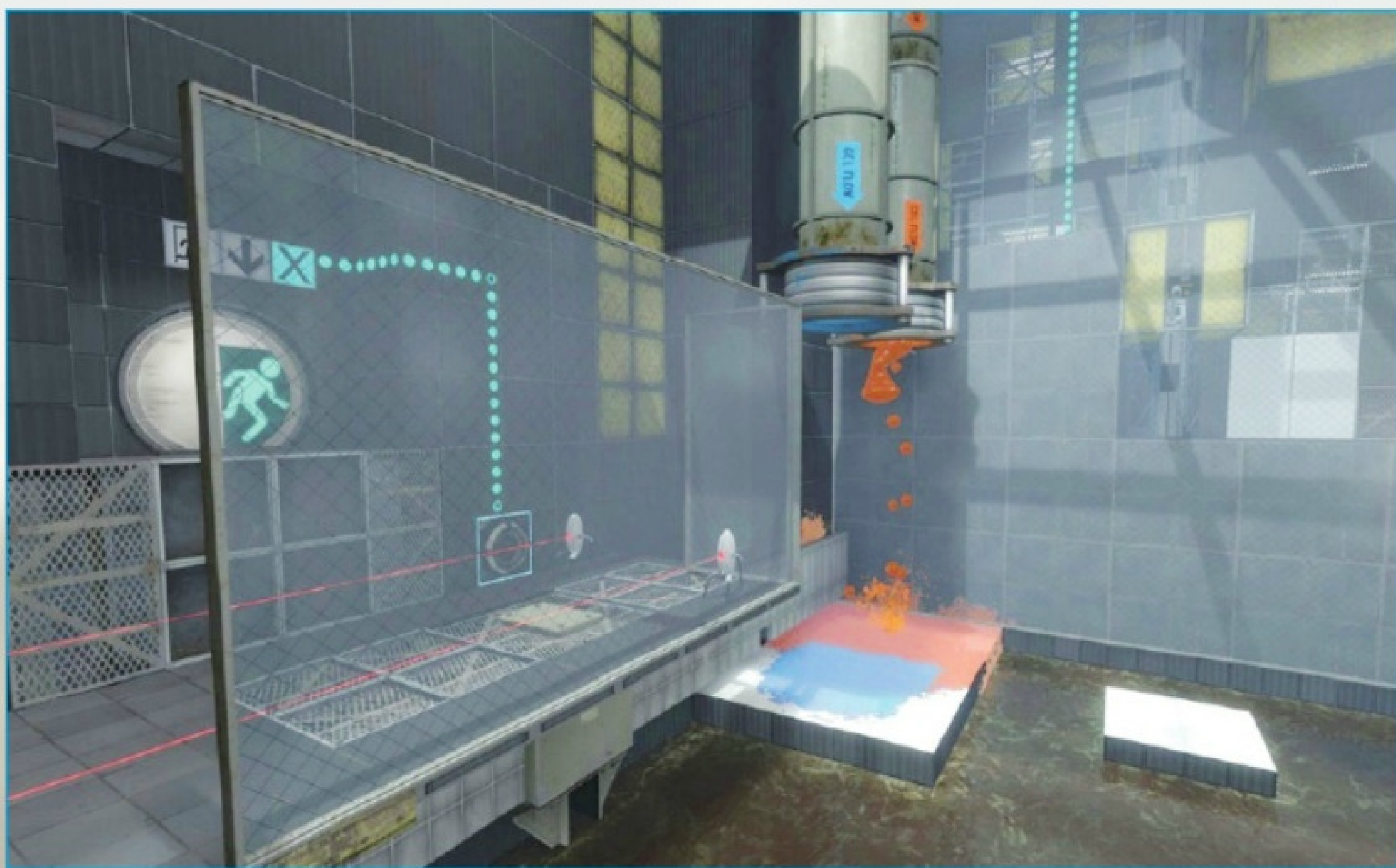
如今的游戏开发者们在游戏发售后不再有闲工夫度6个月的长假了。现在游戏一发售，他们就开始纠结如何拓展游戏体验。“可下载游戏内容”，又称DLC，这种价值交换的原理很简单：玩家有新东西玩，而开发商往往能靠此获得额外收入。而最重要的是，一个好的DLC可以让主机玩家们留着游戏盘而不去当二手货卖掉。DLC代表着新的机会，但对于像《传送门》这样的有口皆碑的游戏来说也是有风险的。毕竟，让玩家粉丝失望是万万不可的。

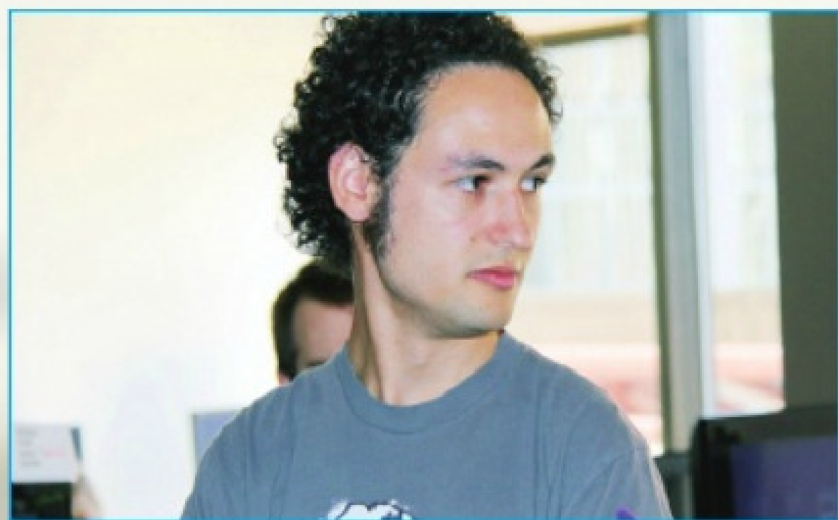
员工们进入“鱼缸”会议室时，Jeep已经捏着记号笔站在白板前了。他环顾四周，发现跃跃欲试的Kris Katz和另一名老资格的Valve测试者Kyle Monroe一起坐了下来。《传送门2》DLC对那些一直渴望新挑战的员工会是一个绝好的机会。Valve准备用DLC来作为潜在游戏设计师的训练场。Kris和Kyle正是最佳人选。

在淘汰会议中，Barnett在白板上写下了这次《传送门2》DLC制作的两个特点。首先，不会再有累死累活的工作了，毕竟《传送门2》制作的最后那几个月已经够折磨人了。其次，这次DLC将作为对玩家的答谢而免费放出。

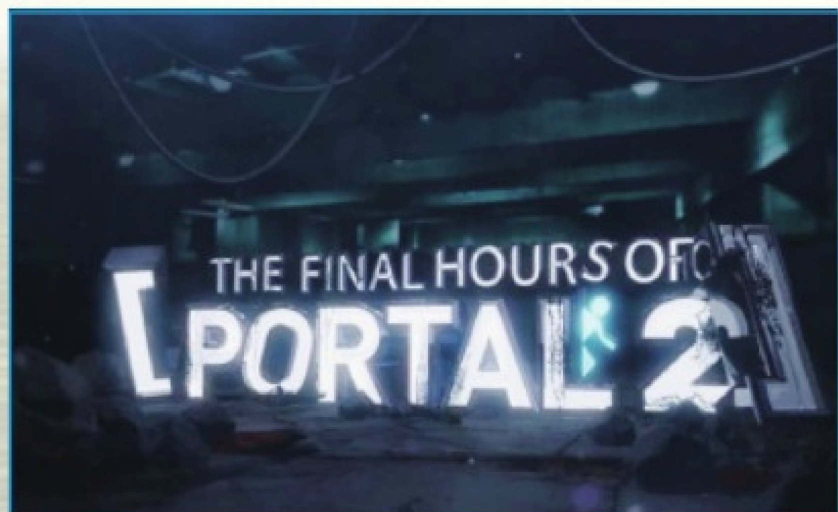
接下来是正题。团队必须决定这第一个DLC到底要做些什么。大家针对DLC单人模式的创意七嘴八舌，可现实迅速摆到了眼前：大规模的创意将需要无数新的原画和动画资源，更需要远远超出本次与会者的人手。于是讨论立刻转变了话题：做一个二人合作模式的扩展。一系列全新的合作任务不但可以有自己的小故事，还使得在暑期完成“免费”

（左上图）Jeep Barnett留了四个月的头发
（左中图）和Kris一样，测试员Kyle Monroe也渴望着机会
（左下图）Steam版《〈传送门2〉的最后时刻》的动画开头
（右上图）白色凝胶是Kris的独创
（右下图）GLaDOS在DLC里的语音已经超过了一代的语音总量











报答玩家成为可能。

会议结束后，新加入的关卡设计师Kris开始试验新的谜题。他首先开始研究白色凝胶——洒到任何表面后都能开传送门（由于技术原因，在原先的合作模式里没有白色凝胶）。有许多原先在《传送门2》制作中被取消的创意又被重新搬上了桌面，比如“潜入”模式，玩家需要躲过摄像机的视野才能过关。不过这个点子再一次被取消了。另一个点子是搞一对四维相通的姐妹方块，其中一个方块被添加上的属性——例如喷上蓝色凝胶后会弹起——会自动被另一块模仿。

7月中旬，《传送门2》首个DLC的地图基本完成，当然也包括了Kris的白色凝胶地图。新的GLaDOS台词也录制完毕，而游戏测试组也完成了Xbox 360、PS3和PC全部3个平台上的新关卡测试。Valve的所有人都觉得他们能够轻松达成暑期放出DLC的目标了。

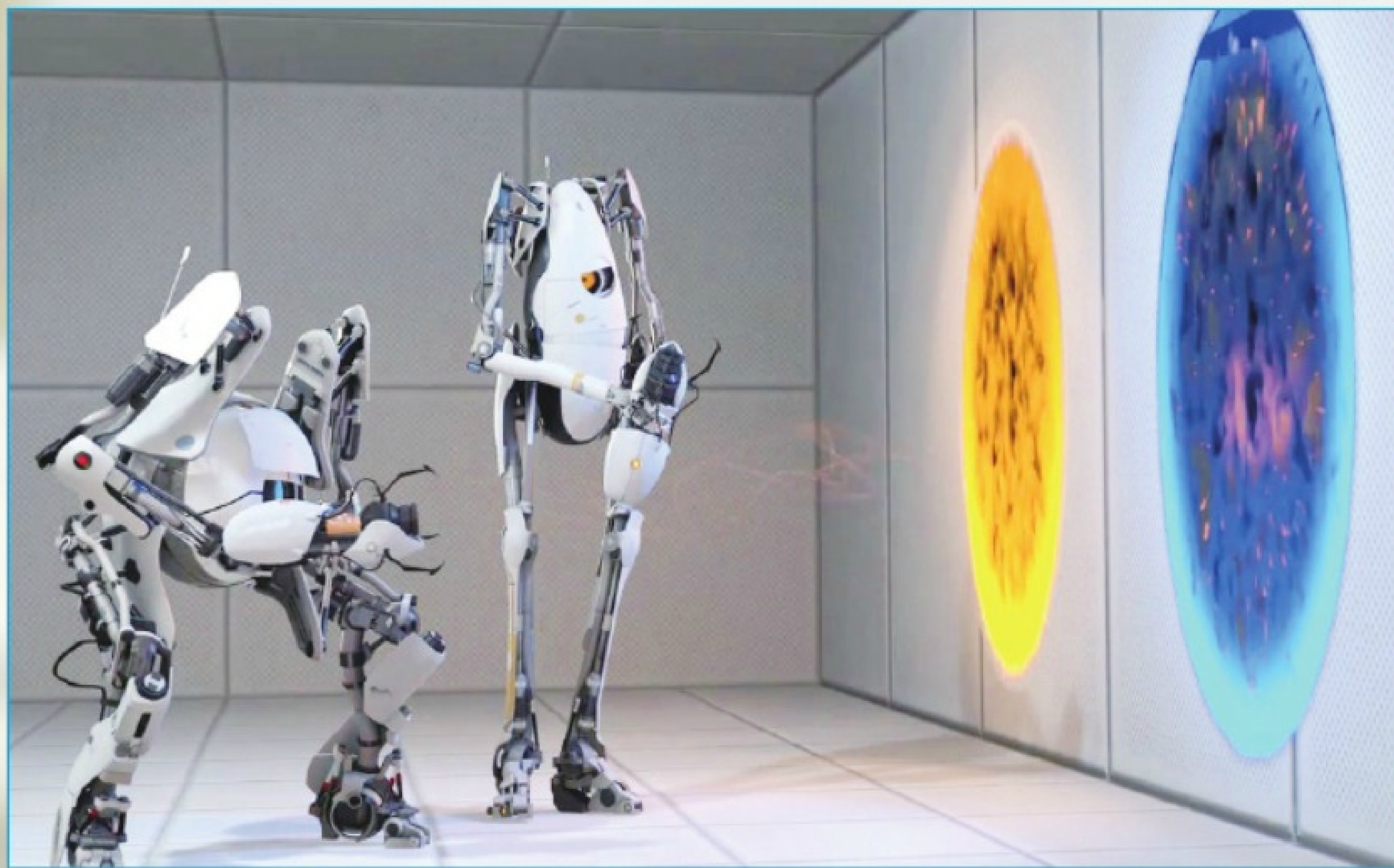
新的编辑器，新的机会

Joshua Weier连自己妻子的生意都顾不上帮忙了，他坐在办公桌前，已经开始琢磨《传送门2》的下一步该怎么走了。尽管目前还没有单人游戏部分的新计划，但Weier正在酝酿一个庞大的创意，这个想法足以让《传送门2》在铁杆粉丝之中重新掀起波澜。

Valve制作了一个尽嵌入式的关卡浏览器，并为此提供了一款关卡设计程序，这个程序就好比是《传送门》“测试房间”中的Photoshop。

在这个新程序里，设计一个新的“测试房间”就好像在《小小大星球》（LittleBigPlanet）或者《我的世界》（Minecraft）里做一个关卡那么方便。想象一下，要是你能在一个2维无透视版本的关卡中随意复制和黏贴传送门，或实时地用鼠标把物件在屏幕上拖来拖去会怎么样？编剧们甚至在考虑赋予这个编辑器以人格，譬如它会对你所设计出的某个部分作出评价……想象要是你在微软的Word里每打错一个字，GLaDOS都会在边上唠叨你犯错了，并告知你正确的解决办法，这将是怎样的一幅景象？总之，从来没这么有趣过。

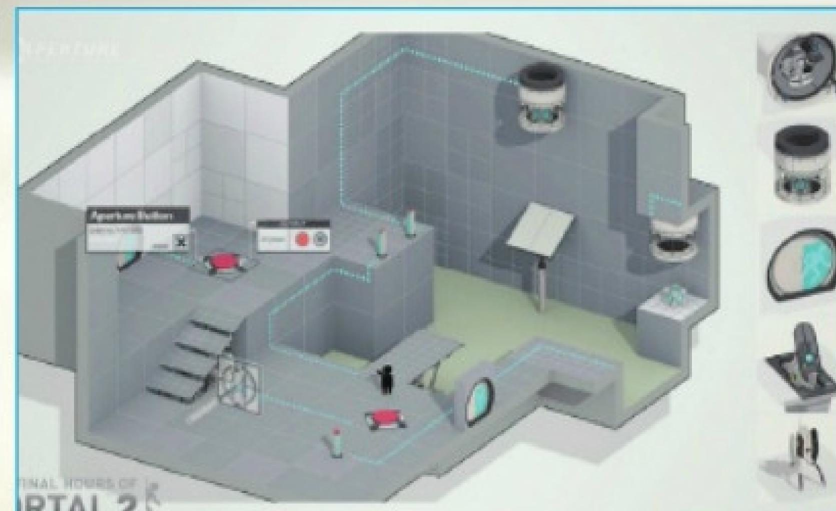
虽然这些新功能几时、如何正式放出，Valve还没一个明确的计划，但这些工具要是早点出现，那当年17岁的Kris Katz肯定就会毫不犹豫地无视那些整天在无线电台转着旋钮、给渔业公司做接线生的毫无意义的工作的。在赋予每个玩家当“光圈科技”建筑师的机会之后，Valve就可以专心去干比做一个个DLC更有意义的事了。或许将来，这些工具还能为某些粉丝提供崭新的职业生涯呢！

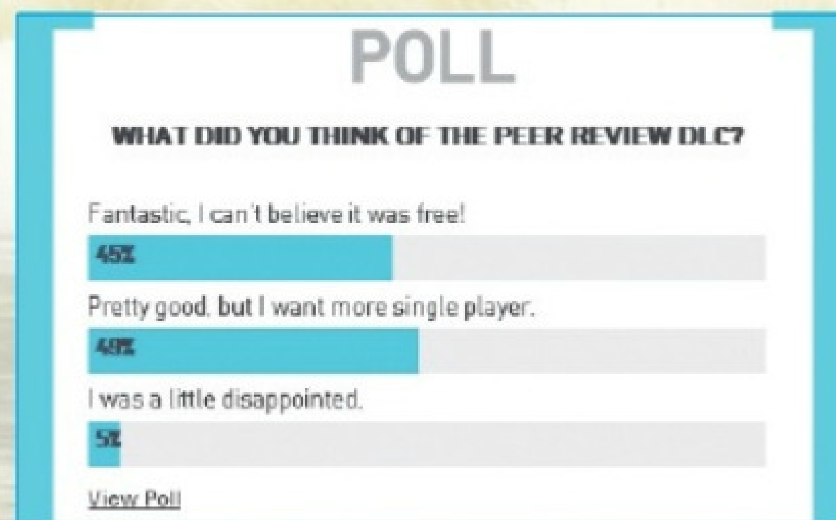


（左上图）在最初的构想中，有一个“幽灵”模式，玩家可以跟自己最佳成绩的“幽灵”进行比赛，可惜由于实现起来太过麻烦，最终没有加入到DLC里
（左下图）新的DLC游戏画面
（右上图）《〈传送门2〉的最后时刻》正式封面，注意左上角的Updated!
（右中图）独家预告：《传送门2》未来的简易关卡编辑器
（右下图）在DLC放出后，玩家表示满意的居多









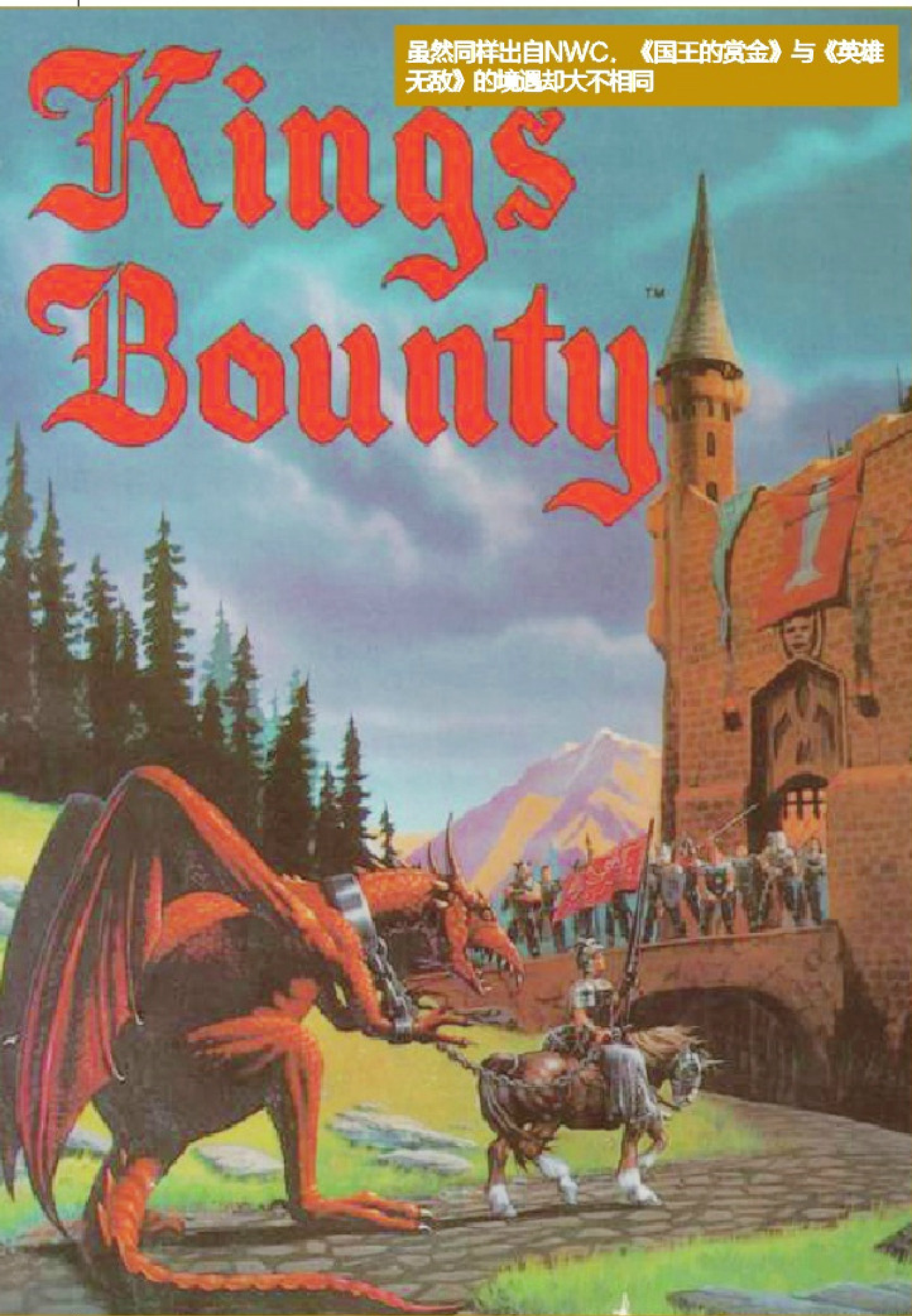
国王的赏金King's Bounty**制作**New World Computing**发行**New World Computing**发售日**1990

国王的赏金

在2008年的时候，你多半听说过这样的说法：最近出了一款和《英雄无敌》很像的《国王的恩赐》。但如果你真的认为后者只是和前者“很像”的话，那你就大错特错了。

■英雄世界 陆夫人

著名的回合策略战棋（Turn-based Tactical，下文简称为TBS）《英雄无敌》已经发售了第6款作品，而且是中国游戏史上首款与全球同步发售的单机游戏。在每次说到《英雄无敌》的时候，总有人喜欢将其于《国王的恩赐》（King's Bounty）相比较，因为这两款游戏都出自一个著名游戏制作组New World Computing（下文简称NWC）。NWC解散后，《国王的恩赐》被转卖给了俄罗斯的游戏大亨1C公司。1C在2008年重新推出了新的《国王的恩赐》，以其不俗的游戏素质赢得了一大批忠实爱好者。因此总有这么一种说法，《国王的恩赐》在很久以前就推出了，《英雄无敌》是借鉴它的作品。



虽然同样出自NWC，《国王的赏金》与《英雄无敌》的境遇却大不相同

虽然不能否认借鉴的事实，但那些越是把这款游戏挂在嘴边的人，事实上可能越不了解它。我曾把老的《国王的恩赐》放在他们面前，眼睁睁地看着他们“踢开”，因为这款游戏实在是太老了……所以我就带大家来了解一下这款作品吧。为了便于区分，通常老版会被翻译为《国王的赏金》，下文简称“赏金”，新作则简称为“恩赐”。

TBS奠基者

“赏金”是NWC公司于1990年在DOS上推出的战棋游戏。在当时获得了各大媒体杂志的广泛好评，不过因为只有英文版，所以咱们中国玩家对其了解较少。虽然“赏金”是TBS类游戏的雏形作品，但它可是一款不折不扣的回合制RPG。不论是“赏金”还是“恩赐”，因为他们战斗时采用棋盘走格，而且现在TBS类游戏的RPG要素越加越多，所以总是有人会将两者弄混。

游戏有4个人物可以选择，3男1女，这个设定也延续到了后来的《英雄无敌》和“恩赐”当中。而且这4位英雄的脸也被沿用到了《英雄无敌》中，另外这个圣骑士的脸……好像这款游戏的制作人JVC老爷啊！剧情方面则相当简单：老国王Maximus（在《英雄无敌》里面亦有同名英雄，不过是个兽人）在临死之前召集英雄们，要英雄们在自己死之前去攻城拔寨，消灭17个叛军，并且集齐藏宝图，寻找秩序之杖来让整个世界重现和平。

“赏金”在职业设定上有些偏差：在“赏金”里有常见的战士、圣骑士、野蛮人和女巫。4个英雄属性各有不同，不过这里的属性不是我们熟悉的什么攻击、防御、敏捷、知识等，而是领导力（领导力越高带兵越多）、每周税收（就是每过7天就会得到一次金币）、金币总额、魔法威力、魔法可用次数（“赏金”的英雄没有魔法值，魔法消耗的是次数，用完就没，自己想办法补充）这几项。

游戏自由度很高，所有流程不一定要按照顺序来。英雄们带领着士兵在大地图上打打怪赚赚钱（英雄本身并不出场砍杀，这个设定一直在各类型战棋策略中沿用很久）；去国王的城堡里面募兵囤积，访问各个建筑获得增益以及藏宝图的讯息；再跨越四大洋访问4块版区来寻找国王悬赏的17股叛军，消灭他们来获得国王的“赏金”（这也是这个系列名字的由来）。在这过程中，玩家必须要寻找到藏宝图，藏

宝图由25块碎片组成，集齐后就会显示宝物位置，在你收集差不多的时候亦然可以根据大致位置去估算挖掘地点来取得提前胜利。

提前胜利？是的，因为这个游戏没有升级的设定，所以兵种数量就是战斗的关键，为了防止玩家囤兵虐电脑，所以游戏内有着天数限制，从最简单的900天到最难的200天不等，如果天数到了玩家还没有得到秩序之杖，游戏便会Game Over。也就是说，游戏的最大难度就来源于天数的限制，200天着实不够啊，英雄挂掉大不了重头开始，天数没了就无从补救了。

既然有了天数的概念，那么“周”的概念也就顺理成章了。游戏里的每周都有不同的命名，所以每周都有不同的效果，每周还有税收（后来这些都成为了《英雄无敌》的招牌特性），每周英雄都会从各个方面获得税收（国王税收、城堡税收等），每个兵种都需要维护费用——这个设定的影响力颇为深远——不光有领导力限制着你的带兵数量，还每周的维护费用来加以辅助，如果你的领导力不足或者口袋里面金币不够的话，士兵可是会背叛你的哦。

比较特别的是，“赏金”在地图上行进的时候和敌人都是同步的，也就是你走一步敌人也会动一步，你不动敌人也不会动。到了MD版本这里更强化为即时的，敌人会在大地图上游走，你就算窝在角落里面（但是时间在动啊）都会让怪物碰到，碰到怪物就要进入战斗模式开始战斗了。战斗上就和现在战棋差不多，进入战斗界面然后开始走格。当时兵种就有了特殊的技能，有的按S可以进行远程攻击，有的按F可以飞行。这里出现的兵种对后来的奇幻TBS游戏有着很深的影响，比如龙的魔法免疫，会增殖的鬼怪，会再生的食人魔等等，都是后期我们耳熟能详的设定。

更让“英雄无敌”系列玩家深感熟悉的是，“赏金”里的远程攻击兵种有弹药限制，每场战斗只有十几发弹药可用，用光只能肉搏。这直接要求玩家提高对远程兵种的利用率。还增加了移动的限制，在崎岖地形（比如沙漠）走路会消耗更多，每走一步会耗费一天的时间。在各个大洋之间穿梭也是需要一周的过渡时间。所以别看几百天的限制很宽松，用起来就知道个中滋味了。后来MD版本为了加强即时性，这两个设定都被砍掉了。

至于“赏金”里的另一些设定，比如攻城必须带投石车、学魔法要找个导师等等，在后来的奇幻类TBS中更是常客了。看到这里，作为一个《英雄无敌》爱好者的你会不会感到很熟悉呢，没错，如果没有《国王的赏金》，那么《英雄无敌》也就无从谈起。现在我去挖宝藏了，诸位看官不知有没有手痒的呢？



（左上图）多年之后的《国王的恩赐》在画面上有了翻天覆地的变化，“领导力”和“偏重RPG”这些特色也很好地继承下来

（左下图）这个圣骑士是JVC老爷附体么？

（右上图）老NWC的Logo

（右中图）没错，这就是游戏的大地图，看着比城堡界面寒酸不少

（右下图）在募兵界面里，各兵种数量一目了然









年鉴2001

2011年是让玩家疯狂的一年，不仅当时的三大次世代主机悉数登场，PC平台也有不少闪亮的作品诞生。2011年又是让人伤感的一年，DC的落幕，Linux游戏的昙花一现，都让人深感业界的残酷。

■晶合实验室 Oracle

这是一个回顾性质的栏目，或许你会发现在改版后的“评游析道”里，回顾所占的比重越来越大了，难道这是2012的前兆么？当然不是，即便玛雅人的日历快要到头，游戏这个初生的艺术形式还有很长的路要走。之所以要做这个栏目，是因为进入21世纪以来，游戏正在变得越来越成熟，越来越被大众所接受，屡次打破娱乐史销售记录的新闻也说明游戏市场的规模正在变得空前庞大。有人说上世纪90年代才算是游戏的黄金时代，各种游戏类型百花齐放，之后也再没有像2D转向3D这么大的进步。话虽然可以这么说，但这个年代对我们现在的影响已经越来越小，随着时间的流逝，那个时代对于新生代玩家来也逐渐变得如当时的马赛克画面般模糊不清。一味沉浸在过去的辉煌是不可取的，况且经过这十几年的积累，传统游戏界眼看又到了技术革命前夕，所以，这次就让我们从新世纪开始罢。

至于为什么选择从2001年起而不是2000年，你看到最后一期自会知晓。

英雄落幕

2001年12月31日，当Jez San从查尔斯王子手中接过大英帝国勋章，成为游戏业享受此殊荣的第一人时，也意味着游戏这一独特的互动艺术形式在主流社会上得到了更广泛的认可。这一年对于所有玩家来说都是令人振奋的一年，整个游戏业界因为次世代主机的到来而风云变幻，暗潮汹涌。在5月的E3上，三大次世代主机集体亮相，在接下来的十几年里，只有2005年的E3让玩家达到了同样的高潮。今天，游戏主机经严重拖了游戏图形技术的后腿，下一次次世代的狂潮是何年何月呢，我们不得而知。但有一点可以明确，游戏已经很难像2001年E3那样，仅凭跨时代的画面就引得玩家尖叫了。

由于三大主机夺去了太多眼球，2001年的主要事件是也是围绕PS3、NGC、Xbox这三台主机展开的。这其中老掉牙的陈年旧事占了大多数，有笨鸟先飞（如果机能差也算“笨”的话），有王者归来（如果仅凭掌机市场苟延残喘也能算王者的话），更有“40亿美元买一个币陪你们玩一玩”的试水产品，但如今回顾起来，这一年游戏业最引人唏嘘的却非世嘉的末代主机DC莫属。

世嘉已经强撑太久，抢先推出的DC没有占到多少的便宜，反而因为推出DC的消息提前泄漏而影响到自家SS不少销量，对此世嘉也只能打碎牙齿往肚里吞。加之DC并没有依靠华丽的画面成功压制PS，紧接着被后来画面更强的PS2死死压制，随着NGC和Xbox在2001年的依次登场，世嘉便知再无翻身希望，只好宣布将公司业务重心转为软件开发，就此离开家用机硬件领域。曾经承载了世嘉梦想的DC，只能在新一轮主机的光芒中，静待死期到来。

尽管2001年整个游戏业界都被三大次世代主机的光芒所笼罩，DC仍然有着属于自己的辉煌。作为推广家用机网络的先行者，这一年刚刚过半，DC的在线玩家数量即突破80万，其中有30万是《梦幻之星Online》贡献的。这款游戏在家用机网游历史上的地位不亚于《最终幻想11》。直到现在，无论是Xbox Live与PSN在网络方面是多么便利，也难有如此成功的家用机网游。

值得我们注意的是，世嘉和索尼在这一年共同宣布将支持PS2和DC玩家跨平台进行联机游戏。当然，如你我所知，DC早早退出市场，这个美好的愿望无法变成现实。若非如此，如今的游戏界恐怕便是另一番景象了。我们很难想象当时两个竞争对手做出这样的决定是怎样的不易。这可是两家主机硬件厂商啊，如今的家用主机网络再便利，依然泾渭分明，独享各自的在线用户。主机市场是一块利益分明的蛋糕，在线联机模式现在更是大家的命根子。世嘉之后，再无硬件厂商提出“与自己竞争对手跨平台合作”这样大胆的建议，而是一心一意打造自己的在线娱乐平台，或者最多将余光扫向与他们亦敌亦友的PC平台。的确，索尼与微软都曾表示要打造与PC的跨平台联机计划，即便如此，也是噱头的意味更多一些。有的只是游戏开发商的一厢情愿，无疾而终。Vavle曾宣布《反恐精英——全球攻势》将支持PC和PS3跨平台联机，现在游戏尚未发售，对此问题已是语焉不详，只说要想实现跨平台联机还需时日。几年前《敌占区——雷神战争》倒是把这个口号喊得响亮，结果无疾而终。的确，在《传送门2》中，PC玩家可以方便地和PS3玩家联机并语音合作，IW近日也表示正在开发跨平台联机系统，运气好的话我们会在《使命召唤9》中见到它。但一个共同特性就是，只有主机与PC的“跨”，却没有主机与主机的“跨”，下一次主机厂商之间的合作将是何时，我们不得而知。

Linux游戏昙花一现

除了三大主机与落寞的DC，2001年还有一款被人们遗忘的主机——L600。尽管家用机硬件市场风险巨大，老

牌如3DO这样的大厂也难免一失足成千古恨，但还是吸引了不少不知深浅的投资者。在宣布基于Linux系统的L600将要进军主机市场时，Indrema还是一家成立不到一年的小公司。这台主机拥有一个600MHz的X86架构CPU，96MB内存，10GB硬盘，4倍速DVD光驱。什么？GPU？这台机器没有固定的GPU——它的GPU是可换的，这意味开放的硬件体系。在这方面稍微有常识的玩家都知道，对于硬件封闭的家用机来说，开放约等于自杀……

除内置解调器，可以浏览网络，玩联机游戏外，L600还加入了当时时髦的MP3播放功能。据称，当这台主机上市之时，将会有30款首发游戏，包括《模拟城市3000》《雷神之锤3》等知名作品，还配有无线键鼠！但这一切并不能改变它注定悲剧的命运。开始Indrema还志得意满，想抢在Xbox之前登陆市场。但很快，Indrema便陷入资金周转困难的泥潭，最终让自己的财政状况无可救药。，4月6日，Indrema正式宣布结束所有的业务，而还在开发中的L600亦胎死腹中。

同年还有一个与Linux游戏有关的事件，8月，一直致力于将PC游戏移植到Linux系统的Loki 软件因财务危机宣布破产保护，并于次年1月彻底倒闭。Loki由Scott Draeker创建于1998年11月9日。此前Scott Draeker是一名软件许可证律师，但当他认识了Linux之后，却开始尝试移植PC游戏到这个系统，并对此产生了浓厚的兴趣。此后Loki获得了移植Activision公司即将推出的《文明——权力之争》（Civilization: Call to Power）的权利，从此一发不可收拾。之后他们获得了游戏的移植合同，如《魔法门之英雄无敌Ⅲ》《模拟城市3000》《雷神之锤3》……或许你看到这里已经发现，L600主机所谓的首发大作，其实也是Loki移植的产物。缺乏原创游戏的Linux主机即便真的成功发售，也难免面对无源之水，无本之木的尴尬。Indrema虽然不是因为Loki的倒下而破产，命运的巧妙安排还是让这两者蒙上了一丝戏剧性色彩。

尽管Loki在商业上是失败的，但它被认为是现代Linux游戏工业诞生的象征。Loki前雇员中也有很多人转到了其他电脑游戏或Linux公司。很快，延续Loki精神的“Linux游戏发行”（ Linux Game Publishing）公司被创立起来。虽然在如今的操作系统中，Linux的游戏数量还是最少的，但Loki的存在，起码避免了Linux沦为游戏荒漠的可能。

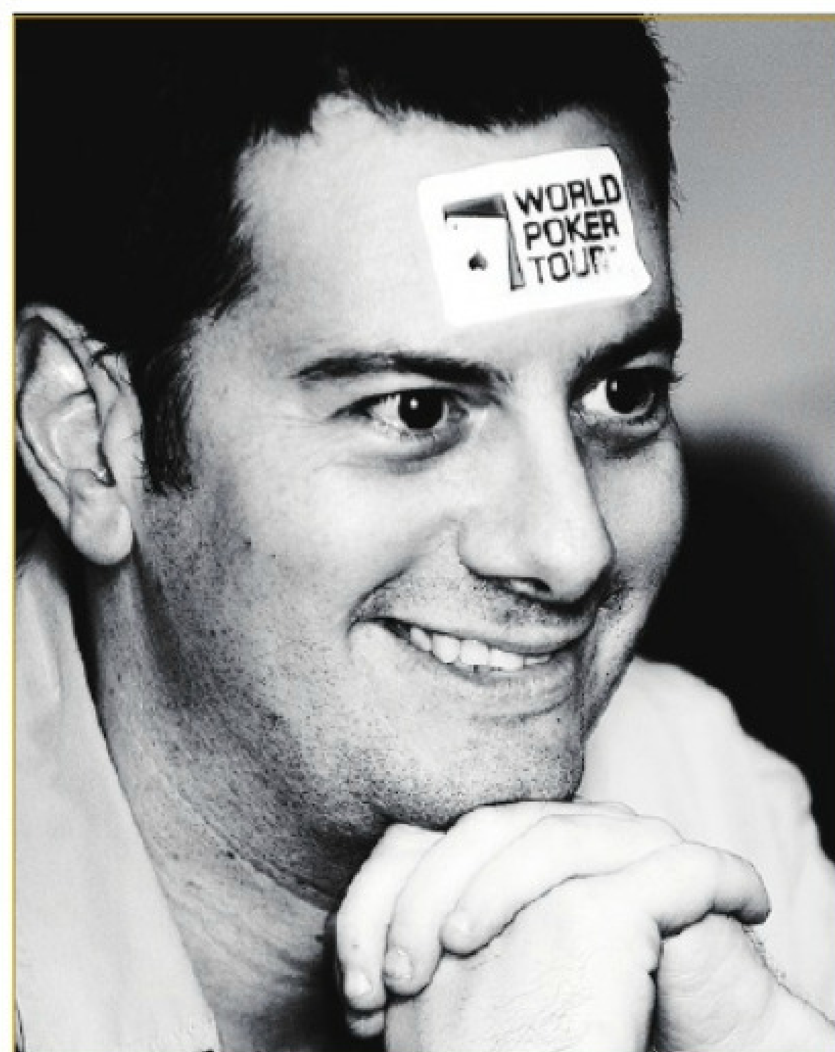
软件天才

2001年4月22日，约翰·D·卡马克二世（John D. Carmack II）成为第4位进入美国互动艺术和科学学院









（左上图）2001年，日本还能做出像《最终幻想X》这样让全世界玩家追捧的游戏，如今呢？
（左下图）《梦幻之星Online》是一款可以在家用机网游史上留名的游戏
（右上图）让无数世嘉爱好者惋惜的DC主机
（右下图）Jez San在软件行业的知名度似乎比游戏行业更大一些……

（AIAS）名人堂的人物，以表彰他在电子游戏和电视游戏领域所作出的杰出贡献。前3位进入名人堂的游戏人依次为“马里奥之父”宫本茂，“《文明》之父”希德·梅尔，“《最终幻想》之父”坂口博信，而卡马克，我们通常称他为“3D游戏之神”。

如果说希德·梅尔是游戏设计教父的话，John Camark就足以担任程序设计之父。年轻时候的卡马克喜欢在电脑图像领域尝试新的技术，他在《毁灭战士》上第一次使用了二叉树分割技术，表面缓存技术则在《雷神之锤》中第一次出现。还有就是后来在《毁灭战士3》里面使用的“卡马克反转”。卡马克在程序员中的受崇拜程度，甚至到了无以复加的地步，就连微软都在很多问题非常尊重他的意见，甚至展示Windows 95 多媒体应用的3D演示程序就是使用他设计的引擎。虽然随着游戏业的整体进步，卡马克给我们带来的震撼越来越少，比如《雷神之锤4》给人的视觉冲击就远逊于《毁灭战士3》。最近千呼万唤始出来的《狂怒》（Rage）更是让人有点大跌眼镜，看来卡神不服老也不行。但倘若你对一名从上世纪90年代一路玩过来的PC玩家流露出半点对卡神的怀疑，你多半会受到强烈的轻视。

除卡神之外，另一个值得我们注意的便是本文开头接受大英帝国勋章的Jez San。不过他在游戏圈内的知名度要远逊于名人堂的大神们。Jez San出生于1966年，12岁那年，他买了人生中第一台电脑TRS-80，从此对这个领域产生浓厚兴趣。在一年的时间里，他就自学并精通了assembly汇编语言。在16岁时就开办了自己的Argonaut Software公司，旗下作品横跨雅达利到PS2时代全部主流平台（代表作：《星际火狐》）。San的知名度更多地体现在作为编程设计上，曾被称为英国的软件天才，即使后来位居高管仍致力于编程，他的代码常凭借在编程前沿技术的突破令人眼前一亮，普通玩家对这个名字感到陌生也属正常。当然他的公司运作能力也毫不含糊。大英帝国勋章之所以颁给Jez San，除他在游戏方面做出的贡献外，其个人本身出色的综合能力也是一大原因。

那些影响后世的游戏们

终于到了游戏时间，玩家不是精神股东，什么业界风云，股票涨跌，这是游戏公司们操心的事。对于玩家来说，游戏好玩才是重中之重。2001发售的大作多如牛毛，无论PC还是家用机都有很多如雷贯耳的名作诞生。不说《文明3》《寂静岭2》《最终幻想Ⅹ》这些重量级的续作，光是《光环》《ICO》《马克思佩恩》这样的原创游戏就让今天这些铆着劲憋续作的游戏公司们汗颜不已了。于此同时，网

（左上图）L600就这样成了主机史上的硬件
（左下图）可以说，没有卡马克，就没有FPS游戏的今天
（右上图）《敌占区——雷神战争》可是把跨平台联机作为一个重点来宣传的
（右下图）《Postal Plus》是Loki移植的最后一款游戏









络游戏方兴未艾，暴雪也于这一年宣布开发《魔兽世界》，此时人们已经看到了网络游戏的巨大潜力，暗潮汹涌的PC游戏市场蕴含了惊人的财富。只是人们没看到的，是这款游戏在3年后掀起MMORPG的海啸。

受限于篇幅，这里只回顾几款横空出世并迅速在各自领域奠定地位的作品，他们是：

横行霸道Ⅲ

——沙箱动作游戏王者

GTA系列不能算新秀，但以往受限于图像表现能力，这个系列的创意于思路并不能很好地表现出来。GTA3首次使用了3D图像引擎，极高的自由度，出色玩法于创意，几乎征服了全世界的玩家，甚至在日本这个很排斥欧美游戏的市场也有不错的销量。GTA3之后的游戏业产生了深远的影响，它不是第一款沙箱游戏，却定义了沙箱游戏的标准。此后的GTA Like游戏一窝蜂般层出不群，很多却连“如何让玩家不那么无所事事”这样一个基本问题都解决不了。

鬼泣

——三大ACT由此开始

虽然“忍龙”系列早在FC便被人们熟知，但如今我们所说的三大ACT里的“忍龙”明显是从《忍者龙剑传》的Xbox版开始的，此时《鬼泣》早已发售。起码在《战神》出现之前，《鬼泣》是PS2平台上当之无愧的ACT王者。枪剑组合的无缝切换深深的震撼了那个时代的玩家，以至于后来的ACT主角不同时手持冷热兵器，都不好意思和同行打招呼。全S评价、巧妙的Boss战打法都是爱好者们追求的目标。C社以开发《鬼武者》发现的Bug为灵感创造了《鬼泣》特色——浮空追击也算一个业内趣闻。在日后游戏市场的风云变幻中，“鬼泣”和“忍龙”可谓日式游戏最后的堡垒——欧美游戏不管如何强势，仍然无法在ACT方面超越日式游戏。可悲的是，从将要发售《忍者龙剑传3》和《鬼泣5》来看，这个壁垒多半是要不攻自破的。

宝石迷阵

——开创Match 3休闲潮流

是的，这是一款“小”游戏，但它的玩家数量绝对是2001年首屈一指的。提休闲游戏，必提PopCap，提PopCap必提《宝石迷阵》，在一定程度上，这款游戏就如掌机中的《俄罗斯方块》，已经成为一种象征，休闲游戏的象征。在所有的主流平台，都有这款游戏的身影，还有无数由这种Match 3规则衍生而来的各种游戏。《宝石迷阵》告诉我们，“小”游戏的魅力丝毫不逊色于“大作”，在如今休闲社交游戏的狂潮之下，你会更加设身处地地明白这个道理。P



（左上图）卡马克对火箭的兴趣在2000年左右就开始了
（左下图）这一年的《寂静岭2》是该系列最深入人心的一作
（右上图）PopCap在创造《宝石迷阵》的时候绝不会想到这款游戏居然有这么大的能量
（右中图）在GTA3之前，人们没想到游戏还可以这么玩
（右下图）2001年发售的《光环》有着许多超前的理念，也正是因为这部作品，家用机逐渐成为了FPS的主场









战地3
多人模式入门指南

■战地迷网 Forest_noir

作为“战地”系列的最新续作，采用新一代寒霜2引擎的《战地3》除了把画面和音效提升到一个新的高度外，在多人游戏方面，也完美地继承了玩法多样化、强调团队合作和易学难精等特色。在本次文章中，笔者将以“怎么玩？”和“怎么玩得精彩？”两个切入点，为大家介绍《战地3》多人模式的心得。

操作篇

（1）射击：《战地3》的常用射击操作有三种：精确扫射、精确点射和移动射。

精确扫射：在开镜（按着右键）状态下的扫射。由于大部分枪械并不适合一扫到底。因此，扫射的时候，得掌控好射击的节奏。打个比方，5发一组的扫射：扫5发、停一下、再扫5发。

精确点射：在瞄准状态下，快速点左键，适用于中远距离。突击步枪和卡宾可按V键切换到单发点射模式。这个模式下的点射后坐力较低。

移动射：不开镜，绕着敌人边走边射的打法，适用于短兵相接。

（2）报点：准星对准敌人时按Q键，就能成功标示一名敌人。“报点”成功之后，敌人头上会冒出一个小箭头，并且，他的方位还会标识在友军的小地图之上。报点这个操作既有利于射击修正，又有利于队友集火。战斗途中，若是遇见一些射程之外，或是自身无法对抗的敌人（譬如坦克、战斗机），也一概报点处理。

（3）换弹与憋气：《战地3》新增的战术换弹系统，鼓励玩家在弹匣未打空前换弹。战术换弹的好处有两点：使弹匣的容量+1和缩短换弹的时间。只要条件允许，玩家应尽量避免打空弹匣的状况。在使用高倍率狙击镜或是夜视镜的时候，光学镜会随着士兵的呼吸而摇晃。为了减轻摇晃对远程射击的影响，于是有了憋气的操作（按着Shift键）。



（4）展开双脚架：装备了双脚架的枪械可在任意平面上展开（右键），从而获得最高的命中率。除了原地卧倒，可在地面立即展开脚架外；岩石、售卖机、路障或窗口这类掩体都是很不错的展开地点。

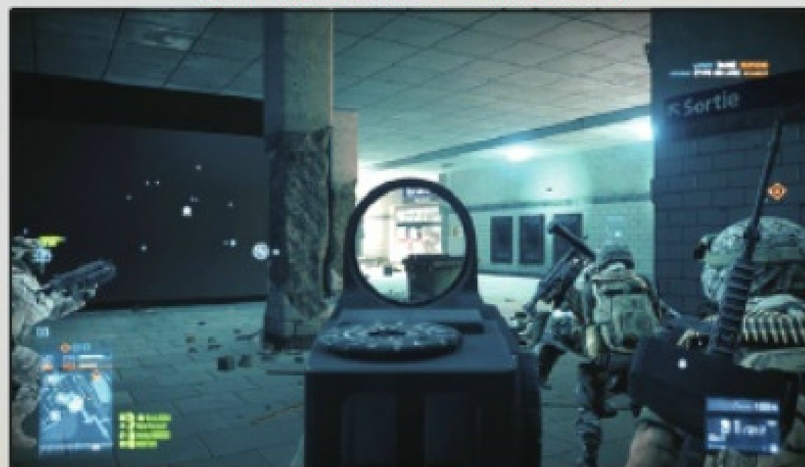
兵种篇



（1）突击兵

支援职能：突击兵拥有救人、医疗和布置烟雾三大支援职能。突击兵标配的医疗包，按3键抛到地面上就能为受伤的队友恢复体力。在游戏里面，我们可以通过队友头上或是小地图上的十字图标，来辨认哪些队友受了重伤，急需医疗包的治疗。这个观察队友的良好习惯，也适用于救人。每当队友倒下，他的小地图标识就会变成一个心电图图标。此时，突击兵按4键切换到电击


狭窄的地形是榴弹的最爱


擅于观察是提升救人效率的要点，眼前和小地图上的Z代表着倒下队友的位置

器，往他的身上电一下，就能使他起死回生。值得留意的是，有队友倒下的地方必有敌人的存在，在尚未消灭敌人的前提下盲目救人，很容易导致被一石二鸟的悲剧。假如玩家装备了烟雾榴弹，此刻正是它发挥作用的好时机，按3键换出榴弹枪，向濒死队友的方向打一枚，然后再救。在进攻场合，烟雾榴弹同样是个不可或缺的好伙伴。鉴于烟雾散开的速度很快，并且落点容易掌握，烟雾榴弹特别适合往敌方扎堆的地方扔。

战斗风格：突击步枪是一类泛用性很高的全能枪，这个枪族的常用附件为：红点镜、前握把和消音器。在中距离迎敌，先往自己脚下扔一份医疗包，然后采用精确扫射或是点射的操作来战斗。若要追求更高的火力，突击兵可以舍弃了医疗包，换上下挂式榴弹枪或霰弹枪。前者适合在“地铁行动”这类地图打阵地战，后者适合用来打前锋。由于突击兵时常遇到子弹紧缺的窘境。为此，“携带更多弹药”这个专长要优先装备；若要以榴弹、烟雾弹为主打，增加榴弹弹量的“榴弹背心”也值得考虑。

（2）支援兵



支援职能：补给弹药，参见突击兵的医疗包。

战斗风格：擅于中距离火力压制的机枪，拥有双脚架和前握把两种截然不同的配置。双脚架机枪适合步步为营地在友军背后提供火力支援，是一种倾向于防守的打法；装备了前握把的机枪虽然命中率较低，但更适宜机动战。镜架方面，看得较远的3.4倍镜和4倍镜，以及找人方便的红外夜视镜都是机枪的好伴侣。而在副附件的选择上，200发子弹的扩充弹匣应列入首选。因为机枪的主要打法是以密集的弹幕弥补命中率不足的精确扫射，子弹越多越有利。

支援兵的爆破武器有C4炸药，阔剑反步兵地雷和迫击炮三款。C4最实用的


迫击炮适合打击静止不动的目标

地方在于3枚摧毁一辆坦克。在巷战地形遭遇敌方坦克，要优先排除，哪怕会牺牲自己。粘贴C4成功率最高的角度是坦克的背面，该角度是坦克第三人称的盲点，即使是资深老司机也会疏于防守。除了反坦克外，C4也很适合做陷阱。譬如突袭模式的M-COM，在它周围贴满

C4，等进攻方安装炸药就立即引爆。阔剑地雷是倾向于防守的武器，其杀敌率最高的布置法是拐角和门缝边。迫击炮是一控场定位的爆破武器，擅长驱散人群和击毙静止不同的敌人。迫击炮的操作界面是一张展开的大地图，迫击炮手可以在此看到那些被报点、被探测或是因为开火而暴露位置的敌人。迫击炮炮击优先顺序为：敌方迫击炮手>坦克>静止不同的敌人>其他。

（3）工程兵

支援职能： 修理。无论带的是焊枪还是排雷机器人，工程兵发现小地图上的友军载具转变成扳手图标，跑到它背后修就是了。

战斗风格： 卡宾枪的性能跟突击步枪相差无比，但是它的移动射能力更为突出，常用配置参照突击步枪。在工程兵的三款反载具武器当中，标配的火箭筒泛用性最高。它的飞行速度快、且下坠小，在巷战地形很适合用来反步兵和反掩体。对抗坦克时，火箭筒应优先瞄准坦克正面之外的部位来攻击。其中，以尾部受到的伤害最高，容易达成一发瘫痪。相对于火箭筒，标枪制导导弹和毒刺/SA18防空导弹针对性强，要求锁定后发射。并且还会被烟雾弹、诱饵弹等载具附件反制。因此，这两类导弹一般只用于载具图。工程兵第四把反载具武器是反坦克地雷，推荐两枚一组的方式布置。布置要点：布置在车辆的必经之路上，或不易察觉的地方。譬如马路上的残骸、小溪、斜坡和转弯处等等。


修理载具是工程兵的主要支援职能


工程兵的火箭筒无论反坦克还是反步兵都很实用

（4）侦察兵

支援职能： 侦察兵标配的重生信标在原地布置之后，会变成一个可让阵亡的小队队友重生的前线重生点。在地形辽阔的《战地3》，一台贴近前线的信标能大幅度缩短整支小队重返战场的时间。因而，寻找一块安全可靠的地形（譬如屋子、高地）布置信标，并好好守护它，是本作侦察兵的首要职能。

除了信标之外，侦察兵还有另外三份侦查设备可解锁。第一份解锁的侦查设备是T-UGS，它像信标那般，得布置在地面之后才会运作。T-UGS会自动探测出20米半径内的敌人，并把他们的实时行踪标识在友军的小地图上。由于T-UGS要布置在前线才能获得最大的效果，因此很适合随队冲锋的侦察兵使用。对于那些喜欢在友军后方进行狙击支援的侦察兵，MAV（遥控侦察机）则是为了他们而量身定做的。MAV的控制界面是热成像视野，所有带有热源的物体（步兵、载具）都会以白色的图案出现。结合报点操作，可为队友标出敌方坦克、狙击手或迫击炮手等高危目标。除了热成像视野，MAV还有T-GUS的动态传感器机能，能更加机动地的探测敌人的走向。在“塞纳河”这类高强度的巷战图中，前线盘旋的MAV既能让敌人的动态一览无余，又能为自己攒取可观的探测分，可谓一举多得。MAV第三个机能——干扰波，是一款用于破坏敌方设备（MAV、拆弹机器人、信标等）的锁定武器。干扰波的优先排除目标，理所当然的是敌方的MAV。毕竟，它也能用同样的手段摧毁你的MAV。


观察弹道、修正抬高量、然后爆头


在开阔的地图里，士兵会以空降的方式在信标上重生

最后介绍的SOFLAM（激光指示器），是一个强化友军制导导弹的辅助工具。激光指示器锁定好敌方载具后，会显示一块菱形的激光制导框。持有制导导弹的友军（标枪、炮射导弹和空对地导弹）即使看不到敌人载具，也能在很远的距离锁定这个菱形框。并且，激光制导还会提升制导导弹的威力，使它一发就能瘫痪坦克。更为有趣的是，原本不能锁定飞机的制导导弹，在激光制导的协助下化作可能。激光制导导弹是飞行员最为忌惮的防空杀手锏，因为激光制导导弹是无法用红外诱饵弹驱散的，并且它能对飞机一击毙命。综上所述，一支由激光指示器、双标枪和弹药包所构成的反载具小队，会让敌方驾驶员恨得咬牙。

战斗风格： 装备狙击步枪的侦察兵，最擅长的战法是远程狙击。远程狙击的主流武器配置是：M98B狙击步枪+12倍镜+双脚架。M98B是四款栓动式狙击步枪里，子弹下坠最轻的一款；12倍镜倍率高、便于观察子弹落点；展开后的双脚架可以完全抵消呼吸摇晃的影响。远程狙击的核心是爆头，唯有爆头才能一发毙命。因此，第一枪射出去后，要学会按着鼠标右键维持开镜状态，来观察子弹的落点，然后进行弹道修正。

不过，在强调团队合作的《战地》系列里，独来独往的远程狙击手不但杀敌效率低，对战局的推动也小到可以忽略。为此，投身于前线、并能娴熟地使用各式设备支援队友的侦察兵更受大家的喜爱。半自动狙击步枪是非常适合支援前线的枪种，装上前握把和四倍镜，既能提升连续射击的稳定性，又能消除呼吸摇晃的影响。SV98和M40A5这两把栓动式狙击步枪，装上直拉式枪机，可以

在开镜状态下装填下一枚子弹，从而提升了杀敌效率。这种开着镜封锁道路的打法，往往比展开脚架的机枪致命。

载具篇

（1）主战坦克

作战职能：炮击精准的坦克，擅长远程炮战的打法。通常，坦克的首要攻击目标是敌方的坦克。坦克二号座椅所操控的重机枪是反步兵的利器，尽管它也能对武直和战斗机造成伤害，但威力太小，很难实质性地造成威胁。《战地


车长激光制导+制导导弹的黄金组合


载具第三人称（C键）是观察环境的好操作

3》引入了载具重创系统，当坦克损失了一半耐久值的时候，就会陷入几乎无法移动，并且自减耐久的危机状态。由于这个状态必须由工程兵把坦克修回100%的状态才会解除。为此，在战斗中学会避免进入这个状态，是这次坦克战斗的核心思路。简洁来说，就是能缩能伸：面对工程兵的埋伏，立即按着Shift键加速后退，等拉开距离后，再利用射程优势反击；跟敌人坦克交战时，假如没有获得先机，被对方抢先击中，此时也要逃为上策。另外，要养成切换第三人称（C键）的习惯，尤其是巷战环境。

战斗风格：坦克初期解锁的一套附件组合：烟雾弹+并列轻机枪+装填加速。攻守兼备，可以一直用到以后。这套组合的烟雾弹可以中断导弹和激光制导的锁定，也能很好的保护修理坦克的工程兵；轻机枪是坦克反步兵的最强兵器，即使在200～300米这种距离也能一组扫射击毙那些暴露在外的敌兵；装填加速，可把主炮的射击间隔缩短到3秒，即使对抗装备了炮射导弹的坦克也不会处于下风。

坦克后期解锁的附件，也不乏精品。热成像光学镜可获得跟MAV一模一样的视野效果，索敌非常便利。榴霰弹是一款效果类似于霰弹枪的炮弹，可在主炮发射后立即补射，适用于巷战反步兵。不过，更有趣的时，榴霰弹对空军的伤害很高，遇上武直、战斗机俯冲攻击，用榴霰弹还手，有相当高的机率能重创对方。倒数第二解锁的反应装甲可以抵消一次单兵火箭筒、炮弹、导弹或是C4、地雷的攻击。虽然反应装甲会在生效的同时毁灭，但是在失去装甲那个面上，用修理工具修4秒就能让它重生。显然，当你解锁了反应装甲后，被动附件就再也不用考虑其他了。

坦克最终解锁的CITV（车长观察站）是一个不占用附件栏的永久解锁。只有解锁它的玩家才可使用坦克的第三个座位——车长。车长没有武器，但是他的“右键”可以进入一个热成像+3倍镜的观察视角，并且他的准星还带有激光制导机能。坦克炮射导弹+车长激光制导的组合，有着视野良好和无限弹药等诸多优点，可以说是所有激光制导组合里面最有效率的一款。

（2）武装直升机


装备了制导火箭的武直可以在相当远的距离对坦克发起攻势

作战职能：地面杀手－武直的主要打法是低空巡逻、搜索并歼灭敌方的陆军。尽管武直的重创值是34%，但在追求存活率这点上，跟坦克并没有差别。能对武直造成致命威胁的是战斗机、单兵防空导弹、防空车和激光制导导弹。武直第一个解锁的红外诱饵弹就是专门用于对抗防空导弹的工具，它的启动时机是锁定警报音变成最急促音效的那一瞬间。而第三个解锁的隐匿涂装是让敌方锁定你的时间+1秒。由于炮手也能装诱饵弹，因而错开时间释放的诱饵弹+隐匿涂装，可最大程度地降低中弹的机会。在后期解锁的ECM干扰器是对抗激光制导导弹的唯一手段。启动后，ECM让武直在3秒之内无法被锁定。这点时间用来逃跑已经绰绰有余了。

战斗风格：在隐匿涂装交给了炮手装备后，飞行员的被动附件可选择一些强化进攻的附件：初期使用缩短火箭装填间隔的自动装填器；后期装备提升火箭命中率的制导火箭。炮手的副武器则有TV线控导弹和空对地制导导弹两款。前者的操控门槛高，但回报大，命中坦克背面就能一击毙命；后者是用来配合激光制导的。

（3）战斗机

作战职能：战斗机的职能是确保制空权。在击落了敌方的战斗机后，第二个


战斗机反坦克的主要手段是俯冲火箭弹

要排除的目标是敌方武直，然后才轮到陆军。最为主流的搭配为：火箭弹+红外诱饵弹+隐匿涂装。对抗导弹和激光制导的基本手段可参照武直，有点不同的是，







战斗机可借助开加力（Shift键），迅速攀升到500米高度来回避地面的锁定。

战斗风格：空战的主力武器是机炮，咬着敌机的尾部一组扫射就能把它击坠。假如僚机被敌机咬尾，自机得赶紧去解围。2V2空战的要点是互相掩护。敌人的坦克，一般采用高空俯冲，火箭弹+机炮的组合来歼灭。

（4）步兵战车

作战职能：步兵战车是一类倾向于反步兵的装甲载具。美军的轮式LAV-25，移动速度快，擅长"能缩能伸"的战术；俄军的履带式BMP2转向灵活，在狭窄的地形不易卡车，擅长巷战。作战思路可参考坦克篇。


穿甲弹+高爆弹是反坦克的绝佳配置

战斗风格：尽管并列轻机枪很适合反步兵，但步兵战车跟敌方战车交战的机率是相当高。假如没有装备反载具武器出战会显得很被动。初期解锁的反载具武器－线控导弹很适合"能缩能伸"的战法：遇敌，先射导弹再上6发齐射，打完后撤。等武器装填好，再来下一波。后期解锁的脱壳尾翼穿甲弹：采用穿甲弹6发+高爆弹6发的打法，一口气重创对方。穿甲弹的优点在于不会触发反应装甲，命中率较高。

（5）防空车

作战职能：顾名思义，防空，次要职能为反步兵。两军防空车的差异参照步兵战车。

战斗风格：防空炮的要点在于提前量的计算。当一架敌机在你视野出现的时候，首先观察机头，判断出飞行的轨道，然后在轨道前方来回扫射，直到命中提示的出现。命中提示离敌机的距离就是机炮要取的提前量，然后一组扫射重创对方。



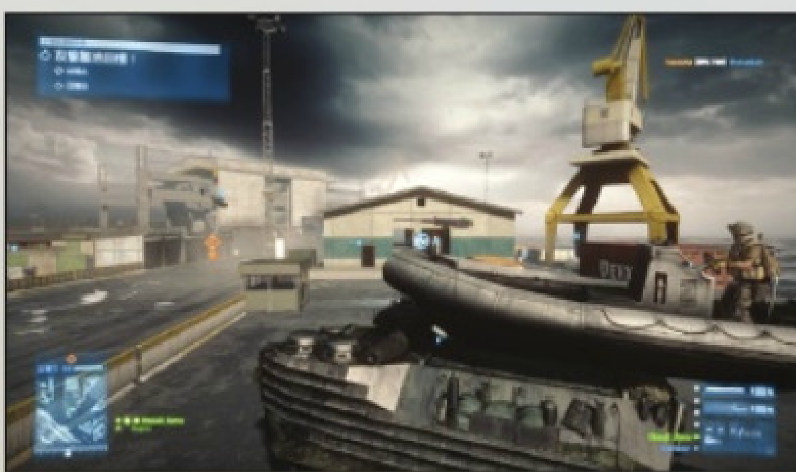

防空车是一名多面手，飞机、步兵、船只和车辆都是它的猎物


计算提前量是防空车的必修课

由于防空炮的精度很高，在保护友军的闲暇，也能顺路击杀敌方步兵、车辆或是船只。此外，在没有友军的掩护下，千万不要招惹敌人的坦克。它们可以一炮瘫痪防空车。

（6）两栖运兵车

作战职能：移动重生点，战线推进。两栖车一般在登陆作战的地图里登场，它的最大优点在于美军全体都可以在它身上重生。然而，两栖车的移动速度非常之慢，要穿越重重火网抵达前线，少不了空军的支援。两栖车自带前、左、右三块反应装甲。利用原地自转的操作，加以工程兵的修理，面对火箭阵也能支撑好一阵子。


两栖运兵车的主要职能是提供户外重生点，为此要以生存率为重

战斗风格：两栖运兵车的2号座椅，拥有高爆榴弹和轻机枪两款武器。平时战斗，以后者为主打，前者为辅。两栖车司机的主要职能就是维修，并且要注重于反应装甲的修复。

（7）侦查直升机

作战职能：制空权，反步兵和空降。侦直的机炮类似于防空车，它扫射出来的子弹通常落在小准星的下方，因此要以小准星的下方做为标准准星。侦直可以搭乘3名乘客，其中三号、四号座椅允许乘客使用自带的武器。这两个座位如果搭乘了工程兵，可以一路地为侦直修理；当战况有变时，机上的三名乘客也能随时的空降到地面进行偷袭和夺旗。




侦查直升机擅长防空和反步兵

战斗风格：侦直的武器性能适合高空盘旋，利用机炮对敌机进行精确打击。当地面的敌人出现在视野时，也能很迅速的采用俯冲一举歼灭。

（8）运输直升机

作战职能：除了武器变成两端的机枪外，整体思路很像侦直。由于运直的机动力不高，它更注重于空投战术的运用。


运输直升机压制陆军很有一手


运输直升机的机炮对空军的威胁也不小

战斗风格：用自己的侧面面向敌人聚集的方向，然后围着对方转圈飞。运直虽然没有解锁项目，但能释放红外诱饵弹；同时，它也拥有两个修理位可让工程兵抢修。

（9）攻击机

作战职能：反陆军和争夺制空权。攻击机比战斗机拥有更加猛烈的机炮火力，能轻而易举地摧毁任何载具。作战思路依旧是：击破敌机，歼灭陆军。解锁项目跟战斗机共用，这里就略过了。

战斗风格：以俯冲的打法为主。

使命召唤
现代战争3
特别行动与生存模式详解

■湖南 攻城学院兔老师

我一直都觉着，FPS游戏的合作模式必然是历史的发展趋势——远的有《毁灭公爵3D》时代一起拿着火箭炮和缩小枪击毙外星怪物的学生时代回忆，近的有自《使命召唤——战火中的世界》起一票蹿红大有喧宾夺主之势的打僵尸模式——几个朋友一边高呼着“Banzai”冲向丑陋的敌人，一边相互掩护火力死角，怎么看怎么都其乐融融，将来老去的时候还可以回忆说：“当年我们在纽约城区一起踹过外星佬，在柏林废墟一起插过胜利旗，在巴西街头一起治过狂犬病”，是多么的有战争老兵的风范！所以你看，《使命召唤——现代战争2》鼓捣出了Ops模式，《使命召唤——黑色行动》里历史名人大战僵尸，而现在《使命召唤——现代战争3》则一股脑地推出了合作攻关的Ops模式（特别行动模式，Spec-Ops Mode，简称Ops）与并肩求生的生存模式（Survival Mode）。

所以，好基友，不来一发合作模式么？

Ops模式心得

Ops所用的大多是单机剧情模式下的地图，在这个模式下，两个玩家要相互掩护完成任务。不是大多数人都抱怨“使命召唤”系列的队友AI蠢到可怕么？现在机会来了，有真人队友了哟。要提醒的是，有些Ops任务单人去挑战难度很大，堪称反人类……

1.保持警觉（Stay Sharp）

自动解锁

任务： 在射击场跑一圈，干掉所有靶子。决定最终分数的主要因素是完成任务的时间，其次是对敌人的命中率和对……平民的命中率。28秒内完成获得三星级评价，40秒内获得二星级评价，再慢点就只有一星了。

初始装备： ACR6.8毫米口径步枪，USP.45英寸手枪。起始点的桌子上还有一堆自动武器和手枪可以选。

提示与建议： 只要有人跨过靶场的白线就会开始计时，所以如果是二人合作的话务必商量好开始行动的时间。靶场是从《使命召唤——现代战争》就开始的经典保留节目，想来任何玩家都能毫无困难地完成这个任务。想要拿三星级的话，一来是要有足够的命中率，不浪费子弹，随身的两把枪的子弹足够消灭所有敌人，换弹会浪费时间；二来是划清两人的射击区域，不要在一个目标上重复射击；三是不要误击平民标靶，尤其是站在最后一个屋子里的“沙人”（Sandman）兄，他可是个活人……

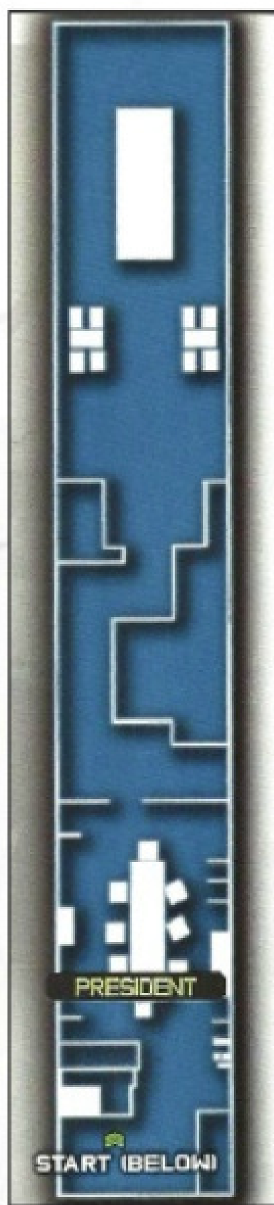


Start，出发点；Finish，结束点

目前我所见到的这个Ops的最高纪录是17秒。

2.高空劫持（Milehigh jack）

自动解锁



Start，出发点，机舱底层；President，结束点，位于机舱二层

任务： 玩家扮演在单机剧情中受控于马卡洛夫的恐怖分子，在限定时间内穿越俄罗斯总统沃舍斯基的专机，消灭护卫，劫持总统。难度越高时间越短，双人合作模式下的游戏时间会更短一点。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、命中率和被击中的次数。

初始装备： Ak47步枪，FN57手枪，4枚闪光弹。

提示与建议： 玩家要从客机的底层一端杀到另一端，上顶层然后再杀回出发点的上方擒获总统。双人合作的话会有足够多的闪光弹可用，建议在突入任何一个舱段时都先用闪光弹问候一下，然后就是华丽的突入清扫。想要节约时间的话，建议尽可能不要换弹夹，而是拾取敌人的武器战斗。总统所在的舱段右侧有一个单独的护卫，突入时不要忘了他，也不要在混战中误伤了总统。

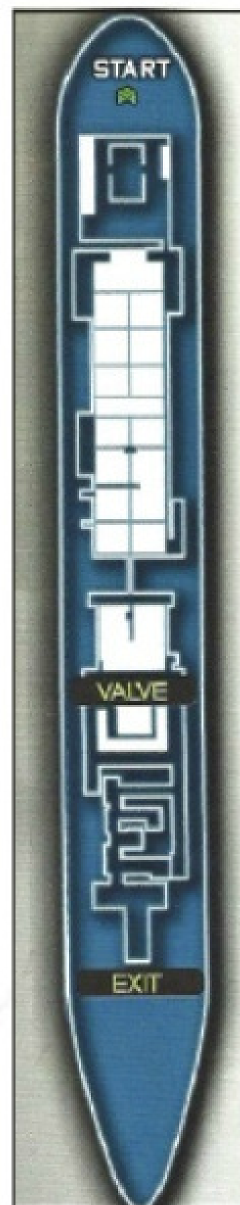
3.反应堆过载（Over Reactor）

自动解锁

任务： 玩家将扮演美军特种部队，再一次登上冲入纽约港的那艘奥斯卡级巡航导弹核潜艇，阻止它的反应堆过载熔毁。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、透过烟雾击杀敌人的次数。

初始装备： AA12自动霰弹枪，MP7微型冲锋枪，4枚闪光弹，4枚手雷。

提示与建议： 玩家将会乘直升机跳上核潜艇，打开舱门进入艇内杀到另一端关闭反应堆，而后爬回艇面撤离。在登艇和撤退的阶段都有敌人在烟雾中出现，艇内的环境也十分复杂，所以建议一开始就戴上热成像仪，利于发现敌人。在潜艇内两人尽量分头行动，虽然这会给互相救助带来麻烦，但是两人分头前进的话可以减少被敌人伏击和包抄的可能，也就更少地需要互相救助。在关闭反应堆的时候不要心急，先消灭周围的敌人，然后一人掩护一人关闭。



Start，出发点；Valve，反应堆；Exit，撤离点

武器方面AA12非常好用但是射速过快，注意控制。MP7可以考虑用敌人的P90来替换。

4.一击脱离（Hit and Run）

自动解锁

任务： 当地的军阀控制了我们的使馆成员，而我们不打算与恐怖分子谈判，所以杀掉敌人头目并救出人质就成了唯一的选择。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、击落直升机所用的时间。

初始装备： 德拉古诺夫狙击步枪，MP5微型冲锋枪，4枚闪光弹，4枚手雷。地上有从毒刺导弹到PKP机枪在内的装备可换。

提示与建议： 玩家所处的阳台正对着两个敌人头目所在的建筑，不过不必特意关照他们，狙杀了若干敌人后敌人的直升机就会出现，这才是要对付的敌人。拿起毒刺导弹干掉一架直升机，再用机枪击落另一架。把外面的敌人清理得差不多后就去干掉两个头目，然后营救人质。

找到人质并扔出信号弹后要坚守1分30秒等待援兵，期间会有大批民兵和敌军的直升机前来冲击。两人可以分守两地互相掩护，也可以蹲在集装箱内决一死战，总之准备好机枪对付直升机就行。援兵的直升机到达后登机完成任务。



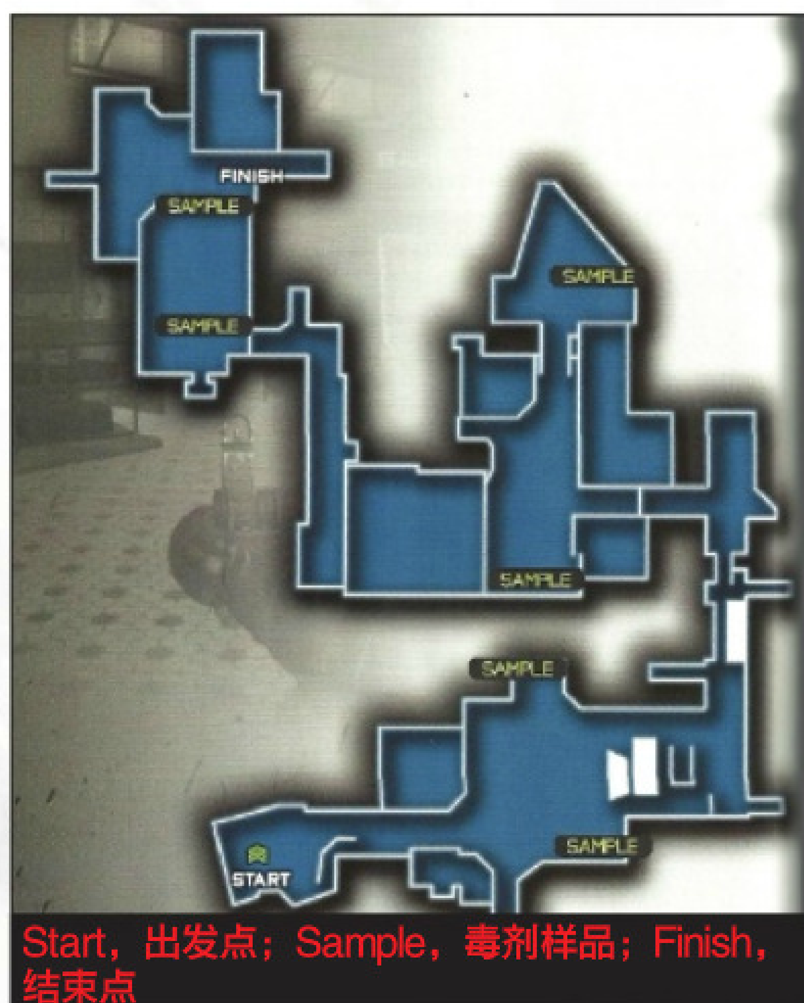
Start，出发点；Target，要歼灭的目标；Hostage，人质；Finish，结束点

5.毒气天堂（Toxic Paradise）

5级解锁

任务： 玩家将要装备重型防护服，穿越街道，收集样本作为敌军发动化学武器攻击的证据。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、肉搏击杀数和空袭击杀数。

初始装备： 红点镜PKP机枪，M320榴弹发射器，4枚闪光弹，4枚手雷。玩家可以投掷信号弹召唤空袭，空袭能力有一段冷却时间。出发点的地上有至少两把机枪可以换用，还有G36C这样可靠的老朋友。



Start，出发点；Sample，毒剂样品；Finish，结束点

提示与建议： 这个任务的流程比较长，而且敌人相当之多，两人合作的话可以一左一右交替掩护前进。值得注意的有两点：第一，敌人也会使用空袭，看到莫名的烟雾之后赶紧跑；第二，后期也有穿重型防护服的敌人出现，空袭送走最简单。

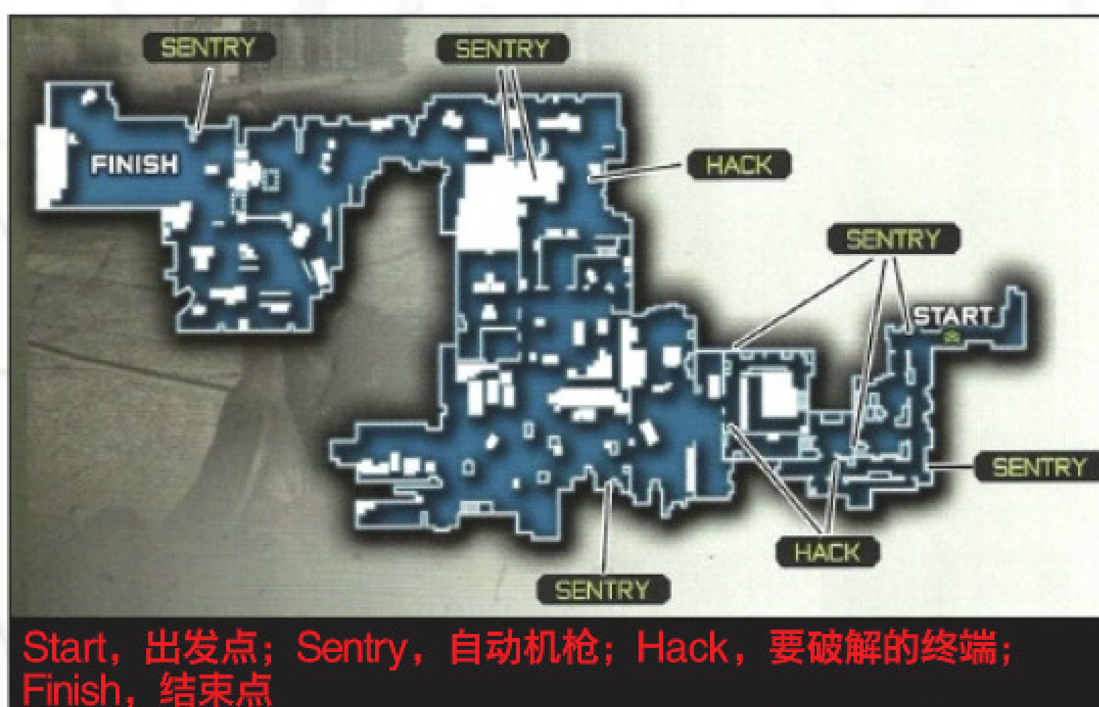
6.防火墙（Firewall）

5级解锁，也是第一个强制要求合作的Ops

任务： 玩家们回到了伦敦的仓库。一名玩家在限定时间内到达撤离点，并且破解沿途的若干电脑；而另一名玩家则操纵场景内的各个自动哨戒机枪，掩护队友完成任务。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数。

初始装备： USP.45英寸消音手枪，MP5微型冲锋枪，4枚闪光弹，4枚手雷。

提示与建议： 没法相互救助，所以有条件的话尽量打开语音，方便操作机枪的玩家支援队友。要注意的有几点：一、某些路段是在机枪的射击范围之外的；二、有时敌人会从背后杀出来，扮演黑客的玩家要及时呼救；三、黑客猥琐一点，尽量把敌人留给队友，尤其是在直升机杀出来的时候。



Start，出发点；Sentry，自动机枪；Hack，要破解的终端；Finish，结束点

7.致命萃取（Fatal Extraction，天知道是在致敬BBC的同名影视作品还是某本描述医生给病人感染HIV的书）

5级解锁

任务： 欢迎回到塞拉利昂的村落，这一次玩家要从教堂杀回村庄，沿途回收情报，最后在村落的哨塔上为友军火力提供指引，消灭高价值的敌军目标。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、自动哨戒机枪的破坏数量和近战格杀的鬣狗的数量。

初始装备： 带全息/光学混合瞄准具的M4A1突击步枪，FN57手枪，4枚闪光弹，4枚粘性炸弹。出发点有着从G36C到MK.46在内的各式枪支，M4A1很适合这个任务，建议把FN57换成别的武器，可以要一个人拿RSASS狙击步枪。

提示与建议： 只要稳扎稳打，这里的敌人就很好对付，不要走得太快，一点点清扫再前进就是了。真正麻烦的东西是四处隐藏着的自动哨戒机枪和冷不防杀过来的鬣狗。对于前者，不要随意乱跑，注意一下它瞄准用的红色光束，顺藤摸瓜找到机枪后一颗粘性炸弹就能解决；对于后者，在听到吠叫声后退到安全的地方用枪解决了再前进。



Start，出发点；Mortar，制导武器的位置

清扫了教堂外圈后搜集情报，穿过黑色的废墟进入街道场景，这里的敌人位置猥琐，有三台自动哨戒机枪和若干鬣狗，要小心前进。把敌人杀光后拿情报，前往任务点的途中别一路狂奔，有一台自动哨戒机枪和两只鬣狗埋伏在这儿。

排水管外的敌人消灭光后钻水管，钻的过程中前方会突然出现敌人，消灭他之后爬上哨塔，用RSASS狙击步枪射杀仍在对你放烟花的敌人，然后指引友军发动空袭。从完成指引到发动空袭会有一段时间，这时可以躲到哨塔下面去，免得在胜利前的瞬间阴沟里翻船。

8.绑架者（Hostage Taker）

5级解锁

任务： 在单机剧情中，俄罗斯总统沃舍斯基的女儿艾伦娜在坠机后并未落入马卡洛夫的魔掌之中。为什么？因为玩家们扮演的彪悍的身中两枪仍然不死的FSO特工在Ops任务中将会把她给解救出来。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、暴露的时间和救出的人质数量。



Start，出发点；Hostage，可营救的人质；Alena，总统的女儿

初始装备： USP.45英寸消音手枪，1枚手雷。

提示建议： 迅捷与隐秘都是这个

Ops任务的基本要求，如果你行动迟缓或者暴露行踪，三个人质就都有可能被敌人处决。地面上的敌人只会在很近的距离上才会觉察到爬行或者蹲着行进的玩家，真正危险的敌人来自于直升机，一旦被直升机发现，玩家就会被大量敌军围攻，几乎没有取胜的机会——所以，时刻注意直升机的位置，避开探照灯的灯光。

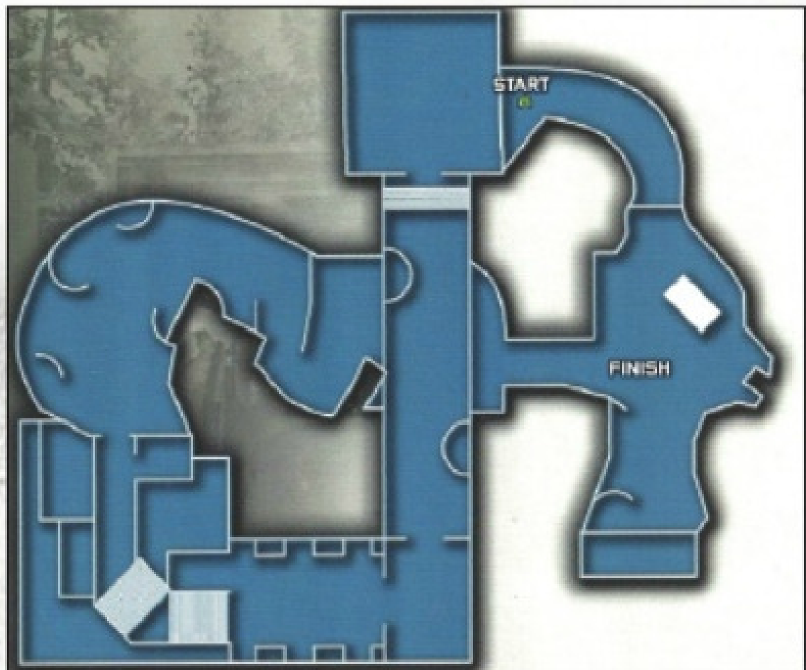
玩家可以拾取敌人的AK74U短突击步枪，但是用刀+消音手枪解决敌人更安全快捷，一路避开直升机前进，解救人质。最后有两名敌人挟持艾伦娜，干掉单独的那个，等另一个敌人被艾伦娜挣开的时候再将其射杀。

9.炸药已装定（Charge Set）

10级解锁

任务：又在射击场跑一圈，破门前进并干掉所有靶子。决定最终分数的主要因素是完成任务的时间，其次是对敌人的命中率和对平民的命中率。33秒内完成获得三星级评价，45秒内获得二星级评价，再慢点就只有一星了。

初始装备：MP5微型冲锋枪，USP.45英寸手枪。起始点的桌子上还有一堆自动武器和手枪可以选。



Start，出发点；Finish，结束点

提示建议：和第一个Ops几乎完全相同。

10.抵抗运动（Resistance Movement）

10级解锁

任务：返回被敌军占领的布拉格，尽可能地救出被俘获的抵抗组织成员并将他们带到撤离点。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、隐蔽击杀数、爆头次数和救出的抵抗组织成员数量。



Start，出发点；Hostage，可营救的抵抗组织成员；Finish，结束点。
左侧图为第一个街区，右侧图为第二个街区

初始装备：RSASS消音狙击步枪，USP.45英寸消音手枪，4枚闪光弹，4枚手雷。

提示建议：尽量不要换用武器，低调行动，在这个Ops任务中大开杀戒没有任何奖励。不引发警报的话，初始武器足够让玩家顺利杀到撤离点了。如果没能一次射杀敌人的话，立刻补枪将他杀死也能避免引发警报。

真正麻烦的是如何尽可能多地解救抵抗者。第一个抵抗者出现在出发点前方的关卡处，射杀两名敌人后将他救走；接下来立刻右转，店铺内有两个敌人，击杀后在柜台后找到第二个抵抗者；顺着街道前进，有两个敌人和一头军犬追杀第三个抵抗者，干净利落地消灭他们并救人；在这条大街的尽头还有第四个抵抗者，消灭敌人后带着他左转进入第二个场景。

在公寓内部前进的时候，把武器换成刀和消音手枪，一路杀出去并带走第五个抵抗者（官方攻略上有，但我没找到过……）；在公寓外的喷泉边有四个敌人，左边那两个正控制着第六个抵抗者；第七个抵抗者在翻越栏杆后，前方发出暗红色光芒的房间里，救出他之后，搞定带着军犬放哨的敌人，把抵抗者送到撤离点。

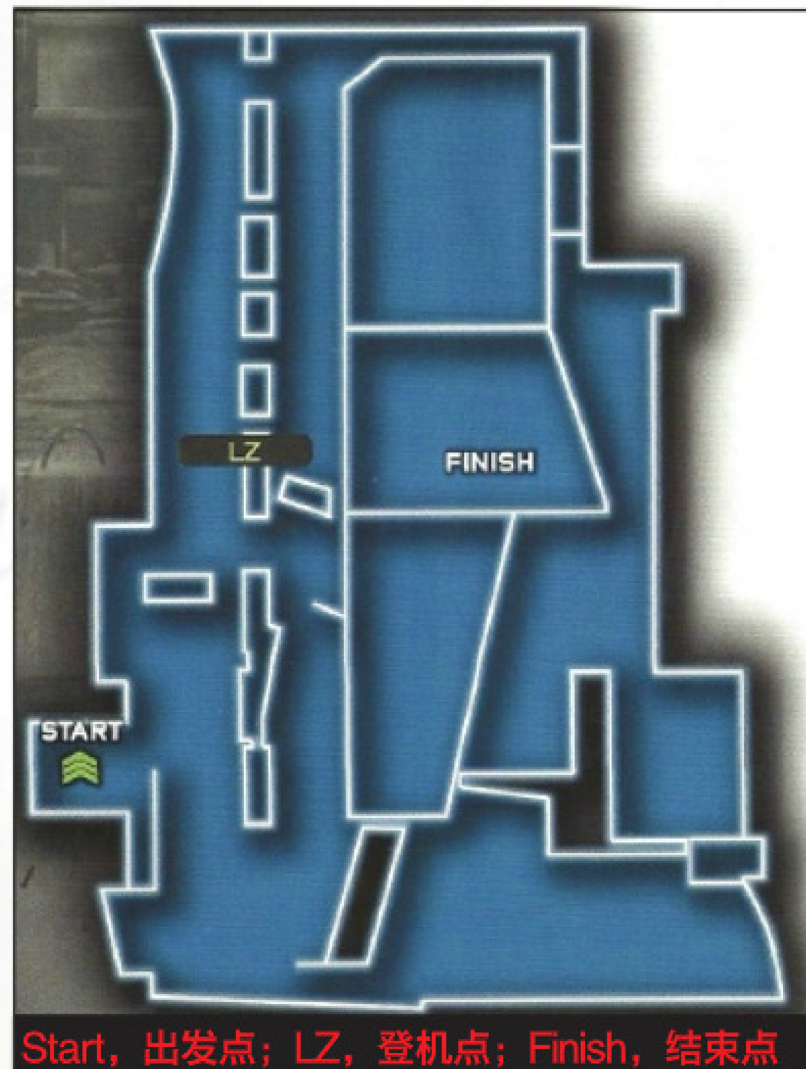
11.小兄弟（Little Bros）

10级解锁

任务：杀进被敌军攻占的柏林，在直升机的掩护下破坏敏感情报并撤退。一名玩家在地面行动，合作模式下会有另一个玩家则搭乘小鸟直升机行动。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、撤退过程中轰下的敌人数量、炸弹起爆时带走的敌人数量。

初始装备：ACOG镜SCAR-L突击步枪，MP5微型冲锋枪，4枚闪光弹，4枚手雷。

提示建议：合作模式下直升机上的那个玩家要用肩射多用途武器（SMAW）消灭街道上的坦克，而地面上的那个玩家则必须坚守30秒等待直升机赶到，都不是什么很困难的事情。



Start，出发点；LZ，登机点；Finish，结束点

直升机赶到后会把地面战斗的玩家送到目标楼顶进行破坏，而直升机上的玩家提供火力掩护。这个过程中掩蔽物颇多而且敌人会使用烟雾弹，建议把MP5换成弹夹容量大的P90或是装弹神速的格洛克18自动手枪，并戴上热成像仪战斗。装好炸弹后可以按指示逃生，也可以考虑跳楼的方法抄近路。

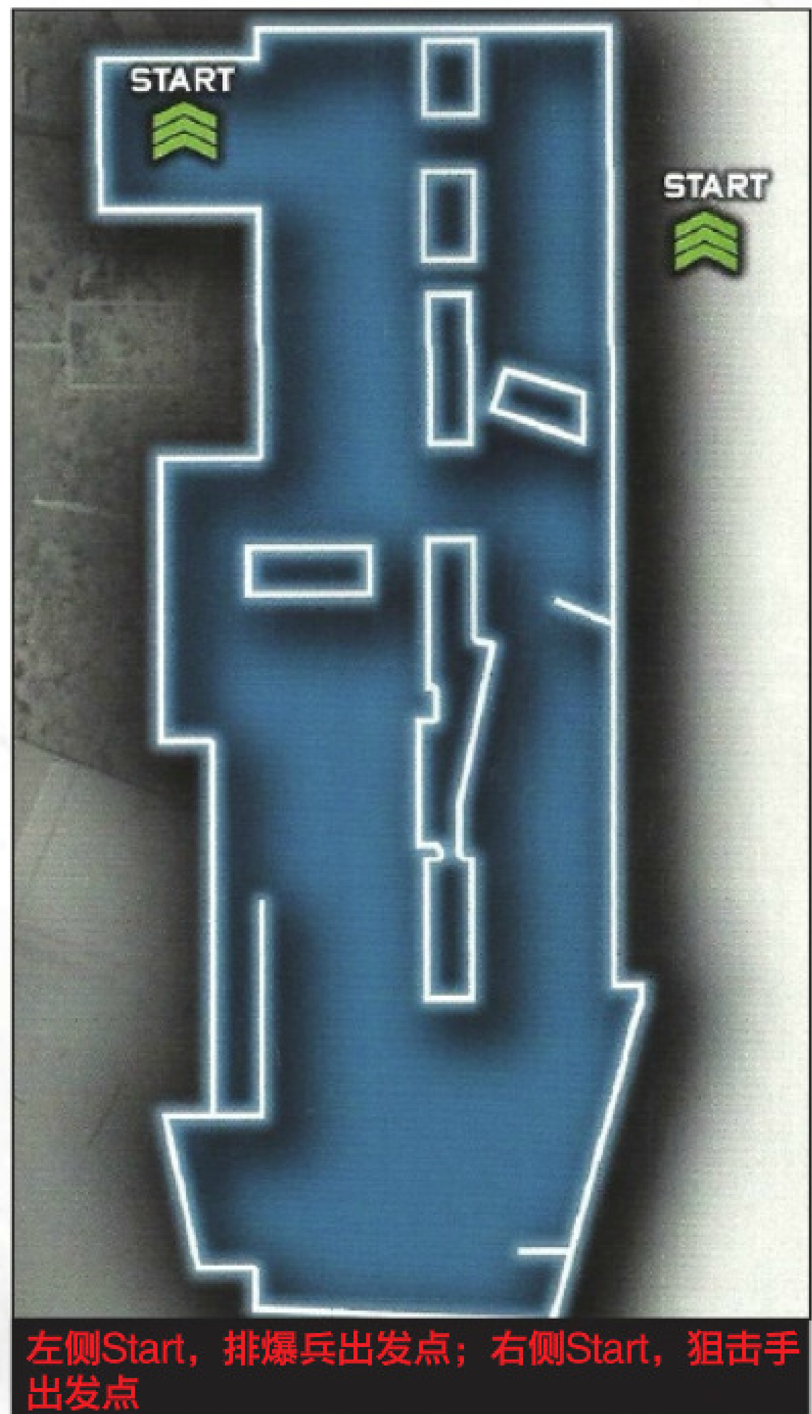
12.隐藏的威胁（Invisible Threat）

10级解锁

任务：还是在战火冲天的街头，一名玩家身着重型防护服并借助无人机的掩护在地面拆卸8枚IED炸弹，如果是合作游戏的话则是另一个玩家在楼顶使用狙击步枪和捕食者无人机为他提供火力掩护。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、肉搏格杀敌人数量、无人机解决的敌人数量。

初始装备：L86 LSW机枪，M320榴弹发射器，4枚闪光弹，4枚手雷。

提示建议：相对简单的一个任务，无人机最主要的任务包括用导弹轰人和侦测IED炸弹。地面上的那个哥们老老实实保住自己的小命，等找出炸弹后再上前解除，而与此同时狙击手要尽量不让敌人接近队友。值得注意的是这任务里除了普通敌人外还有坦克、直升机，甚至还有军犬。前两者用无人机对付不解释，至于军犬，我实在想不通军犬要怎样才能咬死穿重型防护服的人，自重吧……

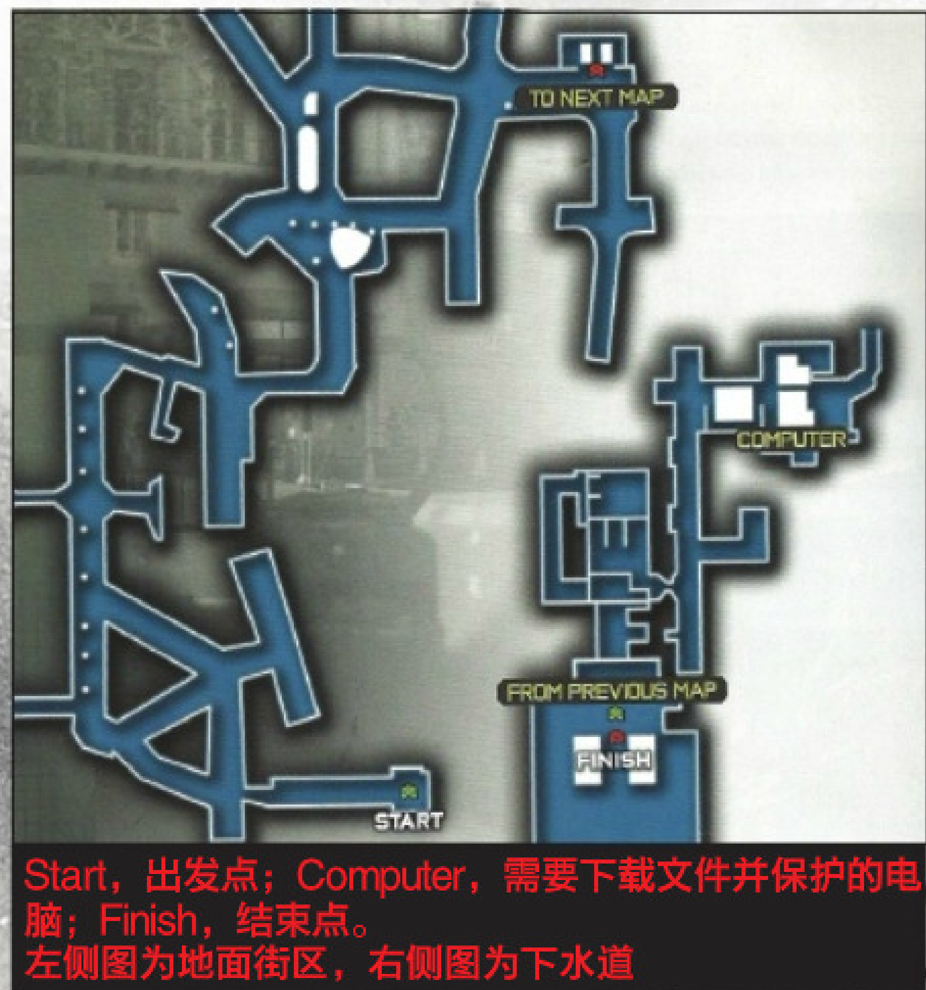


左侧Start，排爆兵出发点；右侧Start，狙击手出发点

13.服务器破解（Server Crash）

15级解锁

任务：在惨遭战火蹂躏的巴黎找到沃尔克的地下隐蔽点，下载他的计划并撤离。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、直升机击落数量、爆炸武器解决的敌人数量。



Start，出发点；Computer，需要下载文件并保护的电脑；Finish，结束点。
左侧图为地面街区，右侧图为下水道

初始装备：加装红点镜和榴弹发射器的SCAR-L突击步枪，M320榴弹发射器，4枚闪光弹，4枚手雷。

提示建议：最高难度下这个任务会很病态，每辆追杀我方的车辆都必须在第一时间用榴弹解决，否则很有可能是我方被乱枪打死。而直升机的话相对没那么危险，有空再去解决。

停车后一路杀进沃尔克的地下隐蔽点，这一段不难，稳扎稳打即可。找到隐蔽点后在周围的地上挑选一下趁手的武器，比如加红点镜的L86机枪之类，然后安装DSM装置，躲到房间里的那个变电箱后面。变电箱后面是个美好的位置，可以兼顾左右两侧来袭的敌人，不让他们破坏DSM。如果有手雷扔过来的话，可以直接拿起来扔回去。

快要下载完成的时候会有手持防爆盾的敌人突入，但是不难对付。返回地表，配合闪光弹解决路上的重型防护服士兵，最后清理掉车辆周围的敌人上车走人。

14.小镇奇袭（Smack Town，发音与Smack Down类似）

15级解锁

任务：这个倒霉的索马里小镇又一次遭遇不幸。当地的军阀搞到了些后果很严重的违禁物品，我方的Bravo小队前去解决此事但失去联络，所以玩家们作为后备方案出阵。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、直升机击落数量、爆炸武器解决的敌人数量。

初始装备：加装红点镜和榴弹发射器的M4A1突击步枪，加红点镜的PKP PECHENEG机枪，4枚闪光弹，4枚手雷。落地后会有诸如.50步枪、striker霰弹枪和MK.46机枪之类的武器使用。

提示建议：在直升机上命中率会稍微降低一点，所以尽量用PKP机枪压住敌人，高难度下被围攻会死得很快。直升机要在小镇上空转上一两圈才会降落，期间各个房顶会不断冲出敌人，抓紧击毙之。



Start，在直升机上的出发点，直升机会进行一轮巡航，然后在LZ降落；Contraband是需要爆破的违禁物品；Finish，结束点

落地后会被敌人围攻，消灭他们后挑选合意的武器开始清除两个藏有违禁物品的房间。靠近降落点的那幢楼里敌人很多，上楼梯的时候要步步为营避免被夹攻；相对较远的那幢楼无法直接进入，要从小镇中间的楼顶一路跳过去，而且装好炸弹后又有敌人出现。爆掉两堆违禁物之后，华丽地赶往撤离点乘直升机走人。

15.大甩卖（Flood the Market）

15级解锁

任务：纽约街头！曼哈顿的证券交易所！这一次我方要在交易所内收集敌人莫名其妙放在那里的密码，并通过楼顶的信号塔把密码发给中央司令部。单人游戏中有三个密码包，多人游戏则有五个。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数、XM25榴弹的



Start，出发点；Finish，结束点，在交易所顶楼

击杀数。

初始装备：带全息/光学混合瞄准具的M4A1突击步枪，Xm25榴弹发射器，4枚闪光弹，4枚手雷。

提示建议：最开始的街头混战是攒XM25击杀数的最好机会，不用太吝惜弹药，后面有补充。战斗中当心敌人的毒气手雷和军犬。稳扎稳打冲进交易所1楼，补充弹药后上楼开打。

交易所二楼的敌人很多但是用XM25不难对付，麻烦的是从背后杀过来的敌人，不要被打得措手不及。取得所有的密码后杀上楼顶，在信号塔边开始传输密码。

这个阶段要保护信号塔不被破坏，也不能离开信号塔太远否则传输会中止。而除了近处的敌人外，街对面楼顶的敌人也会向你发来贺电。自重吧壮士。

16.火力支援（Fire Mission）

15级解锁

任务：又是传说中西伯利亚的钻石矿坑。地面上的玩家要解除敌人的对空防御并渗透进敌人基地，而空中的玩家则是用AC130炮艇机的重火力各种洗地。决定最终分数的主要因素是难度、完成时间、击杀数。

初始装备：带ACOG镜的M4A1突击步枪，4枚闪光弹，4枚手雷。

提示建议：防空系统在1分50秒内会对AC130炮艇机开火，所以地面上那个玩家在抢在这之前解除对空防御。空中那位更是不能闲着，大量的敌人和直升机都必须被尽快解决掉。

地面上的玩家找到防空系统控制装置所在的房间后破门，闪光弹突入，解决敌人然后解除对空防御，时间非常有限。而后新的倒计时开始，要在1分15秒内打开基地的安全锁然后冲进基地。



Start，出发点；Plant C-4，破门突击；Disable Defences，解除防空系统；Over-ride Security，破解基地入口；Finish，结束点

这个Ops能否顺利完成主要是看空中玩家的反应速度和判断力。

生存模式心得

在生存模式下，玩家要独自一人或是和队友一起应付一波接一波的越来越强大的敌人，并通过消灭敌人来提高自己的战斗力。生存模式下玩家是不可能取胜的，后期出现的敌人会越来越强，甚至会使用空袭之类的强力技能，直到玩家被消灭为止。所以这个模式的意义就是让你和你的朋友共同应对一波波的敌人，互相掩护，看能支持多久——如在Cod5和Cod Black Ops中大受好评的僵尸模式。



生存模式的初期自动机枪可以发挥不小的作用



后期呆在支援点附近会减少不小压力，召唤的友军和空袭都能救你一命

1.地图介绍

生存模式所使用的地图实际上就是多人对战的地图。16张地图分为4个难度等级，地图1~4是简单级，初始装备是FN57手枪，2个闪光弹，2个手雷，额外护甲和自救技能；地图5~8是普通级，在第8级解锁，初始装备中的FN57手枪被替换成了USP.45手枪；地图9~12是困难级，在第15级解锁，初始装备中的FN57手枪被替换成了MP412转轮手枪，没有手雷；地图13~16是疯狂级，在25级解锁，初始装备是FN57手枪和红点镜M16A4步枪，2个闪光弹，无手雷，有额外护甲，无自救技能。

2.生存模式下的敌人

生存模式下敌人的具体种类如下表所示：

敌人种类	备注
装备Model 1887霰弹枪的民兵或码头工人	杂鱼
装备 MP5 微型冲锋枪的士兵	杂鱼
装备AK-47突击步枪的重装士兵	除非数量很多否则无危险
装备ACR 6.8突击步枪的突击队员	
装备FAD突击步枪的重装突击队员	
装备USAS-12 霰弹枪和 C4炸药的人弹	被击毙后会延时起爆
装有两门转管机枪的小鸟直升机	军犬
C4炸药犬	被击毙后会延时起爆
携带PP90M1微型冲锋枪和毒气罐的化学战部队	会投放毒气
装备PKP Pecheneg机枪的神像重装兵	危险
装备AK-47 和防爆盾的轻甲重装兵	危险
装备PM-9 微型冲锋枪和地雷的地雷专家	会四处埋设地雷

3.武器、装备、空中支援和军衔系统

在生存模式中，玩家消灭敌人所获得的分数可以用来购买武器装备、配件、空中支援、哨戒机枪、友军增援和技能。每次生存模式开始的时候，玩家都会带有额外的护甲，护甲会被敌人的攻击所损耗，但是可以再度购买。每轮结束之后玩家会有30秒的时间用于补给弹药和装备，和多人游戏模式类似，生存模式也有一套军衔系统，玩家能够补给的武器和装备取决于他的军衔。这个军衔等级系统的经验值也可以在Ops模式下获得。

①**武器箱：**武器箱在场景中用手枪图标表示，玩家可以在此处购买武器、弹药和武器配件，详细内容如下表所示：

突击步枪	花费	需求解锁等级
M4A1	3000分	默认解锁
M16A4	3000分	默认，疯狂难度默认
SCAR-L	3000分	5
ACR 6.8	3000分	14
AK-47	3000分	24
FAD	3000分	32
G36C	3000分	39
CM901	3000分	43
MK14	3000分	47
Type 95	3000分	50

轻机枪	花费	需求解锁等级
M60E4	7000分	12
PKP Pecheneg	7000分	18
MK46	7000分	34
L86 LSW	7000分	41
MG36	7000分	48

附件	花费	需求解锁等级
全息镜	1000分	默认解锁
红点镜	750分	7
ACOG镜	1250分	30
握把	750分	19
榴弹发射器	1500分	28
霰弹枪	1500分	45

自动手枪	花费	需求解锁等级
G18	1500分	默认解锁
Skorpion	1500分	3
MP9	1500分	17
FMG9	1500分	37

狙击步枪	花费	需求解锁等级
MSR	2000分	7
Dragunov	2000分	16
RSASS	2000分	29
L118A	2000分	35
AS50	2000分	42
Barrett .50cal	2000分	49

冲锋枪	花费	需求解锁等级
MP5	2000分	默认解锁
UMP45	2000分	4
MP7	2000分	13
PM-9	2000分	23
PP90M1	2000分	38
P90	2000分	46

霰弹枪	花费	需求解锁等级
Model 1887	2000分	默认解锁
USAS-12	2000分	6
SPAS-12	2000分	16
KSG-12	2000分	26
Striker	4000分	33
AA-12	5000分	44

手枪	花费	需求解锁等级
Fn57	250分	简单和疯狂难度默认
USP.45	250分	普通难度默认
MP412	250分	困难难度默认
沙漠之鹰	250分	11
.44Magnum	250分	20
P99	250分	40
补充弹药	750分	默认解锁

②**装备箱：**装备箱在场景中用手雷的图标标出，玩家在此可以购买各类辅助武器与装备，详细内容如下表所示：

装备名称	花费	需求解锁等级	备注
补充手雷	750	默认解锁	
补充闪光弹	1000	默认解锁	
5个阔剑地雷	1000，最多10个	2	
5个C4炸药	1500，最多4个	3	
2枚RPG7火箭筒	3000，最多4枚	27	
自动哨戒机枪	3000	17	
自动榴弹发射器	4000	31	
护甲	10	10	
自救	12	12	倒地后通过杀敌复活
防爆盾	37	37	

③**支援箱：**支援箱在场景中用飞机的图标标出，玩家可以在此购买空投支援与技能，详细内容如下表所示：

支援	花费	需求解锁等级	备注
无人机轰炸	2500	默认解锁	
空中打击	2500	4	
三角洲小队支援	3000	14	
防爆盾小队	5000	21	
技能	**花费**	**需求解锁等级**	**备注**
Quickdraw	3000	默认解锁	快速切换武器
Steay Aim	3000	8	提高盲射精确度
Stalker	4000	22	提高瞄准时的行进速度
Extreme Conditioning	4000	36	延长奔跑距离
Sleight of Hand	5000	50	快速装弹

4.一点小建议

· 队友被围攻倒地的时候，可以用防爆盾小队吸引敌人注意力，而后再救助

· 各个地图上都有适合死守的地形，好好利用

· 用肉搏的方式杀死化学兵会导致自己眩晕

· 防爆盾有用，但不是无敌的

· 搞定重装兵最快捷的方式是爆炸物，比如C4和空袭

· 弄一把轻机枪来对付直升机是很有必要的……

· 闪光弹永远是救命的保护

· 两个位置良好的自动机枪可以帮你挡住许多敌人，但在后期它们的效用会下降



服装行业里有种叫“快速时尚（Fast Fashion）”的销售模式，它的特点是“快速、时尚、平民化”，从设计到铺货的流程非常短，设计样式以量取胜，求多不求精，用“限量供货”“限时折扣”等方式刺激消费者的购买欲。“快速时尚”几乎就是为年轻人量身定做，针对人群是年收入2万~20万的都市白领。笔者为什么没由来地说服装业？因为在消费电子领域也存在类似情况，许多品牌也采用了差不多的模式，比如三星、HTC智能手机的“机海战术”，诺基亚曾经的“换壳战术”，还有笔记本电脑的“升级战术”。从本质上说，受到芯片技术的发展限制，电子产品的更新周期相对较慢的，仅仅依靠炒作外观，无法取得和服装业等同的效果。在这一点上，很多品牌该像苹果学习，同样是制造未来的“电子垃圾”，他们的“廉价精品”路线满足了普通人的需求，平均一年才能有一个大幅更新的iPhone，即已足够帮助苹果市值一飞冲天了。

省下一个录音笔

——iOS设备外设之“TASCAM iM2”

许多人眼中记者是“高危行业”，他们用文字揭露真相、打击丑恶，弄不好还会得罪有权有势之人，电视上我们也见识过记者因采访被殴打，甚至被夺走了记者证。笔者欣赏这些记者，敬佩他们的职业道德，相比之下那些“拿人钱财，替人消灾”的伪记者应该汗颜。记者采访时往往还会带上录音笔，再加上单反相机、智能手机……重量确实不低，假如有一种手机、录音笔二合一的设备，应该会减轻一些负担吧。

TASCAM公司的“iM2”是一款iOS设备外接录音笔，与iOS设备合体后可替代一般录音笔，适用于iPhone 4/4S、iPod Touch 4、iPad、iPad2，将它们的录音质量提升到了前所未有的高度。TASCAM公司在音频方面的造诣颇深，在专业领域有着不错的口碑，许多音乐发烧友也乐于购买该公司的产品，该型号同样有着不错的规格：

· 高品质电容麦克风（与该公司DR系列产品所用型号相同）

· 录制自由度高，麦克风角度可调180°

· 内置模拟转数字芯片，麦克风前置放大器可降低杂音

· 不失真情况下，满量程信号可达125dB SPL

· 高频信号防溢出功能

· 可调整输入信号电平

· 其USB接口为iOS设备充电

· CD录制品质（44.1kHz/16-bit linear PCM）

· 尺寸/重量：5.8cm×5.5mm×1.9mm/约30g

连接iOS设备后，根据向导下载应用，安装后无需设置即可使用。这款产品售价80美元，约合人民币520元，与许多动辄千元的录音笔相比要便宜不少，比较适合对录音品质有较高要求又追求性价比的iOS设备拥有者。



↑麦克风角度可调

←侧面实拍，做工显得比较粗糙



↑麦克风后部

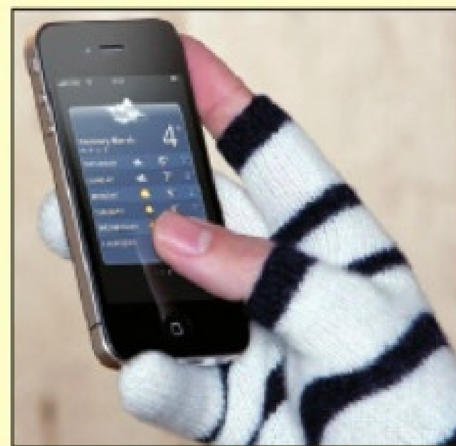
←直接插入到接口中，仅约30g的重量不会成为累赘

我们冬天也要截屏幕

很多人患上了所谓的“智能手机依赖症”，每天都要对着手机屏幕划几下，可随着天气越来越冷，外出时大家都戴上了手套，玩手机时还要先把它们摘下，接电话时更是麻烦。要想解决这个问题，可以选择一些特殊的手套，目前市面上的产品主要分下列两种：

1. “截去拇指和食指”

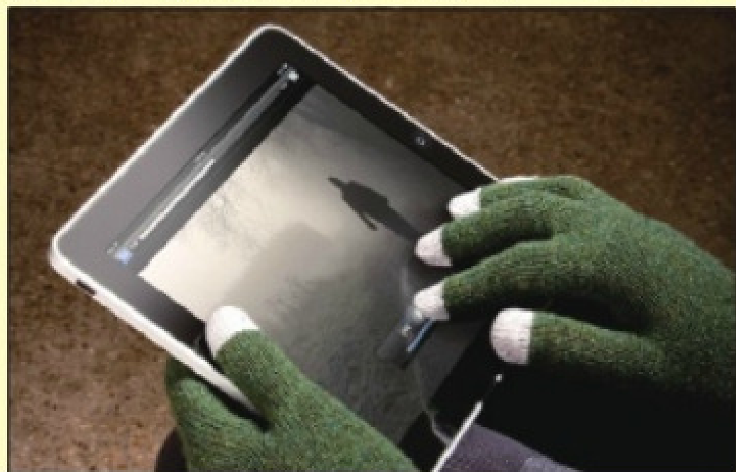
有些人选择了极端的办法——砍掉手套的拇指和食指部分，把指头露出就可以操作了。很多商家发现了这个现象，例如某个品牌名为“Etre”的“Touchy”手套就没有拇指和食指部分，它售价近55美元，约合人民币350元，价格是普通人不能接受的。



100%羊毛，有大中小3个不同尺寸，除了适合操作手机外，也适合平时要求手部精确操作的人，例如摄影师、化妆师等

2. “手套指尖有机关”

另一种手套的指尖加入了导电材质，原理和我们买手机附赠的“电容笔”差不多，有了这种手套你就不必担心冬天回短信时冻手了。“Etre”的另一款手套“FIVEPOINT”就是这样，它为95%羊毛、5%纤维材料，售价64.90美元，约合人民币400元，用这些钱买类似的国产手套，至少能买20副。



没有“伤残”的手套，不过戴着它操作电容屏会舒服么？

机器人亮相
——两款热门遥控玩具


小朋友玩得很高兴，看起来似乎在用iPhone 3GS遥控

没人不喜欢遥控玩具，它们让人更快乐，是健康的娱乐方式。看看大朋友、小朋友操作遥控器时快乐的笑容，再看看高端玩家发布的精致改装照片……你会自然而然地被它们吸引。遥控玩具的价格有高有低，如果你不想像发烧友那样，动辄购买几千元的遥控模型，又非常想玩出些花样，那么可以选择下面的两款之一：


各种颜色里，红、绿和黑色是相对好看的

1.会战斗的“TankBot”

“TankBot”长得很像电影《机器人总动员》里“Wall-E”的雏形，它有履带，可以更好地翻越障碍物。和许多玩具相似，它能自动感知前方的物体，选择绕过或翻越它们，行驶时内置发光二极管会频频闪烁，微型扬声器也会发出声音。不仅如此，如果你拥有iOS或Android设备，还可以通过定制软件遥控它们，让这些小家伙在地上跑来跑去。更棒的是，它还能和其他“TankBot”对战，像电子游戏一样相互发射红外线“子弹”，一方被击中一定次数后，程序会自动终止其控制，宣告该用户失败。

玩具单个的售约为25美元，买得越多，组成的对战团队也就越大，乐趣自然也更多了。“TankBot”内置充电电池，通过隐藏的翻转式USB接口充电，一次充满40分钟，可连续玩15分钟，比较符合“玩15分钟休息半小时”的健康忠告。

2.经典iOS遥控赛车“iKon RC Buggy”



喜欢苹果产品的人，可能也见过用iPhone遥控的模型飞机，它们卖相不错，只可惜国内售价过高。据一些玩过的朋友介绍，操控飞机的难度较高，不小心可能挂在树上，而且触摸屏操作也没有用实体遥控器来得舒服。好在这种令人不适应的操作方式，放在遥控赛车上时会更容易掌握，比如“iKon RC Buggy”，它支持连接iOS设备，除了可用触摸屏幕控制之外，也能用重力感应功能调整行驶方向，产品的主要参数如下：

· 最高时速7MPH
· 坚固的铝合金车身
· 齿轮优秀，高速度下可轻易转向
· 橡胶轮胎
· 叉杆式独立悬架
· 双马达加速更快
· 尺寸12cm×23.5cm×15.6cm




不论从哪个角度看，“iKon RC Buggy”的流线型都会让你着迷


据称是某玩家拍摄的拆解照片，可见它的做工相当优秀，和一般商场里一两百元的塑料玩具车不在同一档次

这款小赛车售价近千元，做工相当出色，附件中包括一个用来连接iPhone的发射器，一条数据线以及说明书等。使用时按照说明下载软件，执行后插入发射器，再按下赛车正面的“Home”按就能轻松完成连接。

开发智力的太阳能玩具

积木、画图板已是昨日黄花，如今小朋友用来开发智力的玩具越来越新奇了，父母也乐于买账。下面的这套“6合1太阳能玩具”自带太阳能电池板，放在阳光下就会为小电机提供源源不断的动力。该玩具可充分发挥小朋友的创造力，操作时安全可靠，无需螺丝固定，简单拼装就可完成。成年人同样会从中获得乐趣，在书桌上摆一个也是不错的装饰。




↑塑料材质成本很低，售价约17美元有点偏高
←6种组合，分别是机器人、直升机、船、风车、飞机、汽车

挑战掌机地位
——iControlPad

过去主要玩休闲游戏的玩家，可能会选择任天堂的掌机NDSL。现在呢？智能手机平台上的游戏数量多，价格又便宜，新开发者也更倾向于选择用户数量庞大的智能机平台，任天堂的许多小品级游戏，再也不能找回以往无法取代的地位了。如果有1000元的预算，许多人可能宁愿多攒些钱，买一部智能手机。因为与掌机相比，智能手机在硬件性能上不仅不吃亏，而且还存在优势，综合功能也更强。话虽如此，我们也得承认，智能机在游戏性上不及掌机，前者不仅缺少素质极高的游戏外，而且单就操作上看，由于缺失了实体按键，一些如格斗、射击类的游戏在智能机上的操作非常别扭。单独作为游戏设备时，智能手机若想挑战掌机的地位，还需要外设的帮助。

我们之前见识过一些老外的奇思妙想，比如在电容屏上粘上摇杆，或尝试用软件外接手柄……可它们都不是最终的解决办法，要么操作别扭，要么存在BUG。若想游戏时的操作手感更接近掌机，“iControlPad”可能是目前最佳的选择了，这款产品在3年前就以概念产品的身份展示过，不久前它终于上市，可以兼容Android、iOS、WebOS等系统。更直接地说，这款产品几乎可以应用于目前所有的智能手机，在官方给出的兼容列表里，有iPhone、iPad、iPod Touch，也有HTC Desire HD、Nokia N8、Galaxy 2、BlackBerry Torch等一系列热门机型。

“iControlPad”内置1350mAh充电电池，连接上数据线后还可以为手机充电，大大延长游戏时间。我们知道，iPhone 4的电池容量是1420mAh，通过连接外接手柄，游戏时间几乎加长了一般。设计团队宣称，他们花了2年时间修改该产品，使它能适应各种设备，通过升级固件不断完善兼容性，以后哪怕出现新手机只要升级固件即可兼容。不太人性化的一点是，手柄的电池焊接在主板上，无法直接更换。好在“iControlPad”拆解容易，就算电池损坏，任何稍稍懂得使用电烙铁的人都能轻松更换。

支持游戏方面是其弱项，笔者未发现任何原生支持它的游戏，看起来它暂时只适合与游戏模拟器配合使用。很多人对此表示乐观，因为根据官方提供的编程接口，只要游戏开发者愿意，他们就可以让自己的游戏支持这款手柄。不太乐观的情况是，iOS设备如果不越狱，手柄的摇杆就无法使用，这会严重限制这款产品的应用范围。

←连接了iPhone后，看起来很像某部掌机……

↓按键一应俱全，主要包括摇杆、十字按键和右部经典的4键



↑后部的支架可以稳稳地锁住手机

→结构非常简单，左右两侧的握持部分可拆下



绿色的电路板，是不是和小时玩的FC手柄差不多？

平板需要外接键盘

固执的人坚称平板电脑没有键盘也不影响打字速度，可当他们见到你外接键盘飞速录入时，一定会发自内心的羡慕。2011年末，威宝发布了一款用于平板的蓝牙键盘，它有黑白两色，由2节AAA电池供电。键盘的按键手感清脆，有专用按键可用来控制音乐播放、屏幕亮度、锁定屏幕、关机。它的便携性也很出色，折叠后可放在附带的收纳袋中。

办公室一族加油！
——几件让你更轻松的小工具

经济环境越不乐观，底层的打工者就越辛苦。私企老板们为了追逐利益，总会想方设法节约开资，变相延长工作时间。通常来说，抠门的企业主会选择租金更低的写字楼，它们有的位置偏远，交通不便，有的年代久远供热不好，冬天时犹如身处冰窖。简配办公用品也是普遍做法，工作电脑犹如古董尚可接受，可如果节约掉了冰箱、微波炉，那些自带午饭的朋友就无处诉苦了。有道是“身体是革命的本钱”，希望各位朋友不要为了工作累垮了身体，想想高昂的医药费，你就会更注意健康了。下面的几件小玩意可以帮你解决一些苦恼，而且它们携带方便，到哪都能用。



1.可加热饭盒

公司没有微波炉，冬天也一样可以带饭。这款饭盒连接USB后可缓缓加热，售价约300元，用它装满“爱心便当”，午餐会吃得更舒心。没有这款饭盒的同事不得不外

出吃“地沟油快餐”，吃坏了肚子又要扣工钱，所以说还是自己努力早早摆脱不健康的饮食吧！

快餐盒为灰色，最大输入5V电压、500mA电流，外壳尺寸为210mm×120mm×90mm，内部容积为190mm×110mm×80mm，重160g，线长可达2m。饭盒的密封性特别好，不必担心汤水渗出。

2.加热制冷二合一

这款产品同样是连接USB供电，可用来加热或制冷饮料，尺寸约为100mm×100mm×200mm，重约400g。内部空间不太充裕，但足可放入罐装可乐、啤酒、咖啡以及速溶奶茶……它的USB线上设有开关，可在制冷和加热间切换，5分钟可降低13℃或升温35℃。对工作狂来说，备上这样一个小设备就再也不用起身去超市购买冷饮或热饮了，你可以一次性买回很多罐装饮料，需要时塞进电脑旁的“可乐罐”里。深夜值班的朋友也会喜欢它，看国足踢球时能喝到冷啤酒助兴，输球后也能喝热茶去火。



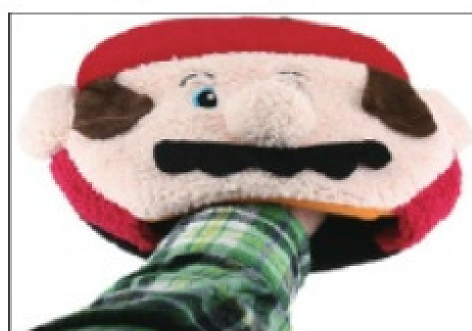


可乐罐外观，产品的价格比较亲密，约合人民币180元



←USB供电加热的拖鞋，线长1.65m，穿着它办公有点不妥，更适合在家中使用





↑“超级马里奥”鼠标垫，同样加热到约45℃，外部带有保暖的绒毛，线长大约1m

←“忍者手套”可加热到约45℃，主要提供对手掌、手腕的保暖，适合打字时使用

3.给手脚温暖

我们知道，长时间着凉会对体内器官造成严重损害，容易换上慢性病。冬天到了，如果你的办公室里温度偏低，又不得不长时间在电脑前打字，那一定对手脚的保暖问题比较头疼，下面这几款产品利用USB加热，你中意哪个呢？

不仅仅是个性
——达人和发烧友的摄影器材



→GoPro HD HERO 2，别看外观不起眼，却拥有高达120fps的480P视频录像功能

摄影的另一层境界

喜欢摄影的人，很可能会转变为收藏家。时光转瞬即逝，照片能留存拍照的瞬间，却留不下摄影师当时的感受。有的人收藏了大量的老相机，它们的画质甚至不如现在的拍照智能手机，可如果你曾经使用过它们，数十年后，当你有幸再次触及它们带有岁月感的外壳，抚摸它们的轮廓时，记忆中的美好瞬间会像放电影一样在脑中再次呈现。许多老相机中，宝丽来（Polaroid）的一次成像相机可以说是最有代表性的产品，拍摄后立即自动冲洗的特点，让它成了过去不少家庭用户的首选。

随着数码相机的出现，宝利来相机失去市场早早停产了，如今若想购买收藏，只得选择翻新货。按照国外购物网站给出的价格，现在一款正规渠道翻新的产品大约售价为1000元人民币。价钱不算贵，可如果想使用它，还要想方设法购买专用相纸，副厂相纸效果不好，原厂相纸价格较高。



翻新的宝丽来相机

不知我们的读者中有多少人喜欢摄影，又有多少人舍得花高价购买器材。笔者的朋友中，闲暇时喜欢拍照片的人不少，其中许多人更舍得花几万元购买价格高昂的相机、镜头，只不过大家拍摄的水平都比较有限，远未达到专业摄影师水准。一次偶然的机会，笔者在某论坛上结识了几位登山爱好者，他们拍照片的照片格外独特，细问之下才知道，原来他们使用的“相机”与我们不太一样。

许多户外运动爱好者都购买了专门的设备，可以更方便地录制视频、拍摄照片。国内用户比较认可的产品之一是“GoPro HD HERO 2”，它有1100万像素传感器，比上一代产品拥有更出色的高感画质，三防特性依然出色，可录制1080P视频，视角为90°、127°、170°。

如果不迷信GoPro的产品，那么选择就更多了，比方说“Scuba Series 318”水下面具，它的价格更低适合喜欢游泳的朋友。硬件参数并不抢眼，它的传感器最高支持500万像素照片，可差值提升至1200万，支持录制30fps的720P视频，内置32MB缓存，可使用最高容量32GB的microSD/SDHC存储卡。在内置麦克风，可录制水下声音，重约360g。



←样子很酷，可惜参数并不主流，售价约为2 000元

↙有的人喜欢潜水，也有的人喜欢爬山，同为集成一体的“眼镜相机”，这款登山相机提供了出色的防风、防冻性。它的封闭性极好，雨雪都会被阻挡在外，还可拍30fps、720P的视频，最高像素为500万。

■写在前面

新年第一期，报告大家一个好消息，桌面游戏的栏目页码，由去年的8页变成今年的10页，页码变多了自然也就可以刊登更多的桌游相关内容了。

本期推荐的第一篇文章是《影视作品与相关桌游》这个小专题，这篇文章在构思的时候，并不限于“影视作品”这个范畴，本来想将影视作品、小说、动漫、电脑游戏等领域的桌游一网打尽的，但在我们收集整理资料时发现这样的话涉及到的桌游是海量的，整篇文章则会篇幅太长，于是我们决定先做“影视作品”，以后再陆续地去挖掘小说、动漫、电脑游戏等领域的桌游。

正如这个小专题中所提到的——“从商业角度看，桌游在社会上的影响力和周边价值，远没有电影或电视剧的价值高”“虽然有越来越多合作的出现，但往往这种合作不会产生特别明显的市场效果，而就算有效果，也是桌游产品本身借助电影的影响力来提高销量”。我们高兴的看到，国产桌游《画壁》正是这种合作的产物，这种合作模式值得国内的桌游厂商借鉴。

本期介绍的国外精品桌游介绍的是《狩猎战士》（Quarriors），这款主要采用DBG机制的桌游，因为加入了大把大把的骰子而吸人眼球，确实也为DBG游戏品种和玩法的丰富指出了不错的路子。

《桌游机制纵横谈》连载到第三期，讲的机制是“同时选择行动（Simultaneous Action Selection）”，这是个很有趣的机制，较好地解决了“博弈时的先手优势”问题，让玩家在相对公平的环境下做出自己的选择，并且让游戏进程在每个玩家面前都是同步的。这个机制用场也很广泛，很多主题各异的桌游都采用了这种机制，具体是哪些桌游大家去看正文吧。

从本期开始，我们将推出一篇新的连载文章——《战锤系列桌面战棋游戏》，战锤系列是由英国Games Workshop公司（简称GW）出品的，历经二十余年的发展，“战锤”拥有了一系列产品，这包括桌游（包括战棋、卡牌）、PC游戏，以及小说、漫画、电影等等。本连载文章主要针对的内容将是作为沙盘推演游戏的战锤系列战棋游戏，本期的内容是“战锤”及其制作公司GW的简介等内容，下一期将是中古战锤和战锤40000的故事背景设定的介绍，之后是模型涂装、简单对战等等……期待大家的持续关注。

本期的魔兽卡牌内容是上海举行的暗月马戏团介绍，刮刮卡奖品啥的就不说了。嗯，魅魔的Cosplay很赞哦。

影视作品与相关桌游

■北京 君子不器

众所周知，一个好的故事或题材，无论其最初是以什么方式出现的（比如小说、电影、戏剧等等），都会被开发到其他的领域，以发挥其最大的价值，比如文学巨著《指环王》，被拍成了电影《魔戒三部曲》，创造了近30亿美元票房的奇迹，同时也开发了同样题材的电脑游戏和网络游戏，与之相似的还有《哈利·波特》《冰与火之歌》《爱丽斯梦游仙境》等等，桌游作为欧美文化的一部分，虽然属于传统行业，没有特别大的商业潜力，但也不断参与到这种跨界合作中，本文就介绍一些由影视作品改编成的桌游，他们有的只是使用了影视作品的背景，没有特意的去设计玩法，而有的则是按照原著的故事和人物，去设计专门的玩法，让玩家可以切身实际的进入到原著中，仿佛自己的就是主角之一一样。

最火的美剧，最真实的体验——Battlestar Galactica

这款游戏的中文译名是《太空堡垒——卡拉狄加》，游戏以2003年的的同名美剧为题材，其背景是在一个遥远的星系，人类文明高度发达，并制造了拥有意识的机器人（Cylons），但Cylons机器人逐渐开始反抗人类的奴役，并发动了战争，但Cylons在战争中失利，由此远离了人类，40年后，Cylons制造出了类人机器人，并利用安插在人类内部的间谍，使人类的防御体系瘫痪了，最终摧毁了人类的舰队和星球，只有唯一一艘战舰Battlestar Galactica逃离了战场，并带着5万多人类幸存者和几十艘民船踏上了寻找新星球的征程。而美剧就描写了这艘战舰在这次旅程中，如何对抗Cylons人的追击，如何找出隐藏在战舰中的机器人间谍，以及战舰内人类内部的各种政治、军事冲突。这部剧集因剧情紧凑、角色个性鲜明、视觉效果逼真，获得了非常多的奖项，并成为科幻题材有史以来最卖座的自制电视系列剧。那么这款桌游又是什么样的呢？



桌游《太空堡垒——卡拉狄加》封面

首先，游戏有一张大的版图，上面绘有卡拉狄加号战舰的平面图，里面有各种船舱，比如医疗室、



桌游《太空堡垒——卡拉狄加》配件

甲板、禁闭室等等。旁边有Cylons的活动区域和机库、资源指示罗盘等区域，分别用来放置和表示不同的资源和模型。游戏开始时，玩家每人选择一张人物卡，这些人物卡都是剧集中的真实人物，他们各有不同的职位，比如飞行员、政治领袖、后勤人员等等，不同的人物各有其特殊能力和相关技能，选好人物后，其中一位玩家会成为舰长，另一位玩家会成为总统，他们将从政治和军事两方面指挥战舰。然后，每个玩家要抽一张身份卡，身份卡有两种——Cylons或者不是Cylons，然后游戏就可以开始了，作为人类，你的目的就是保护飞船，让飞船成功跳跃，并抵达目的地星球，而作为Cylons机器人，你的目的就是摧毁飞船，或者让飞船上的任意一种数值耗尽（士气、人口、燃料和食物），就可以获胜。游戏是轮流回合制，每回合玩家首先可以获得技能牌，然后可以在船舱间移动，之后执行一个行动，比如人物能力、船舱功能等等，最后翻开一张危机卡，都执行后，到下一个玩家，如此反复直到有一方获胜。

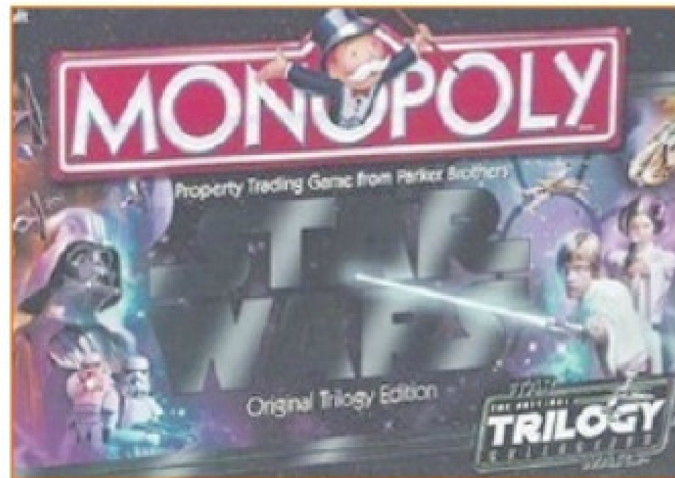
游戏有几大亮点：1.在飞船成功跳跃后，每位玩家会再次得到一张身份卡，这也许将改变身份（从人类变成Cylons），从而改变你的游戏体验方式。2.游戏有很多投票表决，当出现一个事件和决策时，每个玩家要暗出投票牌，而有些牌可能会导致事件失败，但由于是暗出，所以无法确定是谁，从而导致玩家间猜疑。3.作为Cylons机器人的玩家可以展示身份，然后他将脱离卡拉狄加，每回合执行Cylons的相关行动，这种完全不同的游戏内容使玩家更有新鲜感。4.游戏非常真实的模拟了剧集中的各种情况，比如与Cylons飞船的战斗，飞行员角色可以驾驶战机去击毁Cylons的战斗机，还可以进行选举，玩家可以争当总统，这样在危机牌中，玩家就有机会进行决策，还可以争当舰长，因为舰长拥有两颗核弹的使用权，这将直接影响卡拉狄加号的存亡。5.半合作的游戏方式使玩家要面临两种困境，一是来自游戏本身（危机牌），二是来自隐藏的Cylons机器人，这使得游戏充满了各种挑战。总之，这款改编的游戏是近几年来非常成功的作品，十分受玩家欢迎，也让这部美剧再一次成为玩家议论的话题。

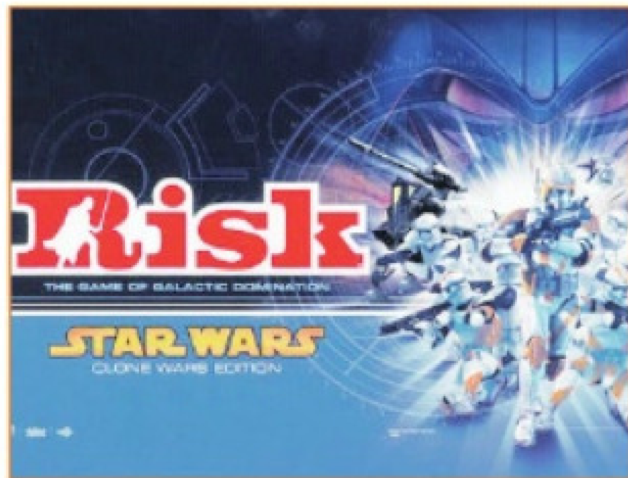
魔戒之战，超级爆脑的桌上体验

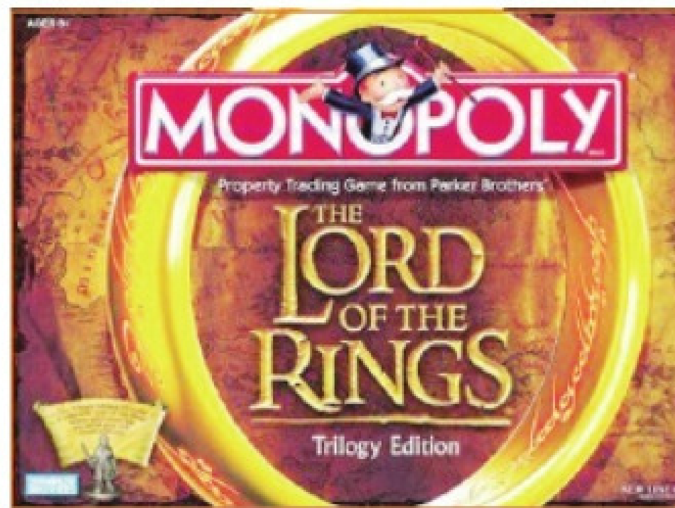
“指环王”这个题材相信大家都十分的了解和喜爱，这里就不多说了。根据这个题材改编的桌游有很多，其中一款2004年出版的《War of the Ring》（中文译名：魔戒之战），非常全面的模拟了魔戒战争的整个过程。游戏只支持两人进行，一方是扮演索伦，一方扮演正义的人类。由于游戏过于繁复，一般一次游戏的时间在5个小时以上，玩家在游戏过程中会控制一方的所有行动。玩家每回合首先要通过掷骰子来确定当回合有什么行动来执行，行动有征兵、外交、战争、移动护戒队等等，双方皆是如此。索伦一方的任务就是攻打人类的几个大的城市，并发现和阻止护戒队到达末日火山。而人类一方则是尽可能的守卫城市，消灭戒灵，或者让护戒队成功摧毁魔戒。在游戏中，双方的部队都用模型来表示，而索伦一方的模型是无限的，而人类一方的部队死亡后就不能再使用，这就是对真实情况的一种模拟，而玩家要想有更多的部队，就得通过外交手段让矮人、树人、精灵、洛汗等过加入到战争中，从而丰富了游戏的内容，使游戏不是纯粹的战争游戏，而是更多的需要玩家使用卡牌、控制英雄移动、选择执行行动等，从各个方面考验玩家的策略运用和智慧，所以说游戏是非常爆脑和伤神的。但设计师能驾驭这么多要素和内容，并最终能让玩家完成游戏，不得不说这是个伟大的设计师，游戏也是非常棒的游戏。

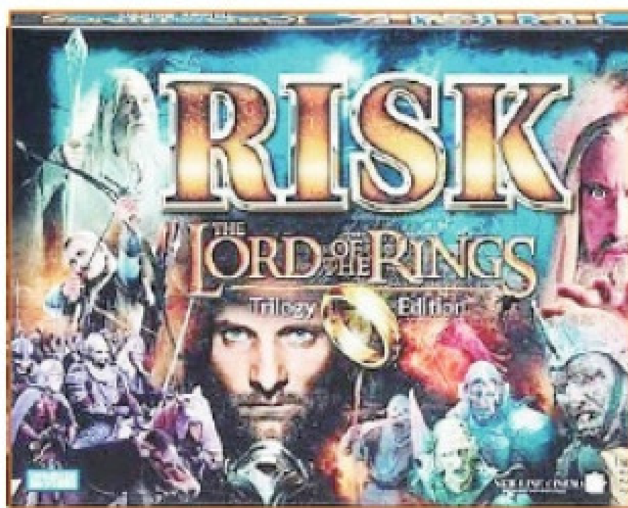
文化快餐——大富翁和大战役

“大富翁”可能大家都知道，也叫地产大亨，是一款家喻户晓的经典桌游，而“大战役”也是美国孩之宝公司出版的一款经典游戏，只不过是战争题材，有士兵有战争，玩家的目的就是控制全世界。那么这两款游戏跟今天的主题有什么关系呢，我们可能知道，大富翁有很多版本，比如世界版、中国版，这些不同的版本使用了不同的地名和货币，来表现不同的文化，而除了国家或地区以外，还有很多的版本被赋予了电影或电视剧的题材，比如《Monopoly :Star war》，中文名称就是《地产大亨——星战》，其中玩家棋子变成了西斯、奥比旺、安纳金等人物，地名也变成了影片中的各个星球，连命运和机会牌也变成了旧共和国和银河帝国的标志，全面包裹上了星球大战的元素。与之类似的还有：魔戒版、蝙蝠侠版、蜘蛛侠版、星际迷航版等等，数不胜数。而我们提到的大战役也是如此，魔戒、星战都出版了相关的版本。这种只从题材上套入，是相当商业化的一种合作，就好像两个流行歌手合唱一张专辑一样，无非是为了让唱片可以卖出双倍的销量。从商业角度看，这种合作降低了









左上图：《大富翁——星战》 右上图：《大战役——星战》
左下图：《大富翁——魔戒》 右下图：《大战役——魔戒》

开发成本，也让大众更容易接受，降低了购买的门槛，是具有时效性的热门商品，而并不追求长久的销量和价值。

国内厂商的动作


桌游《画壁》

随着国内桌游产业的发展，这种跨界合作也开始出现了，但从商业角度看，桌游在社会上的影响力和周边价值，远没有电影或电视剧的价值高，也就说，虽然有越来越多合作出现的趋势，但往往这种合作不会产生特别明显的市场效果，而就算有效果，也是桌游产品本身借助电影的影响力来提高销量。前一段时间上映的电影《画壁》，就在画壁版权商的授权下，由北京梦幻奇想桌游公司开发了同名的桌游，在游戏中玩家扮演电影中的人物，比如姑姑、书生、石怪等等，去完成自己的任务。在国内，这种影视作品开发成桌游，《画壁》算是开了先河，虽然并未在电影或桌游市场上掀起大的波澜，但也为国内众多设计桌游的小公司开辟了一条新的道路。

总结

在数以万计的桌游中，影视作品题材的只占很小一部分，并不是主流，甚至将小说、动漫、游戏等各种题材来源都加在一起，也依然不会超过桌游总量的10%，这说明桌游领域是不缺少题材和原创力的，是一个可以独立发展的行业，并不需要别的行业的投资和推动才能维持和发展。

由于篇幅有限，仍有一些出现在了桌游领域的著名影视作品，比如007系列电影，美剧《星际迷航》《斯巴达300勇士》等等，但在这里我们这里只能一带而过，而我们更多的希望通过这篇文章，能有更多的中国影视作品变成桌游，从而带动国内桌游行业的发展。条件允许的话，我们也将介绍一些改编自小说、动漫、电脑游戏等领域的桌游，敬请期待。

顺便说一下：美国FFG桌游公司是全世界最擅长改编影视作品为桌游的公司，文章中提到的《太空堡垒——卡拉狄加》《魔戒之战》都是这家公司的产品，其他产品还有《贝奥武夫》《星战》等等，这家公司有着非常精美的美工和产品设计，所售产品多数都美观大方、色彩鲜艳，配件也丰富多样，模型众多，是国内玩家较为喜爱的一家公司。

知名影视作品相关桌游展示

1.电影《阿凡达》的桌游
2.生化危机题材的DBG游戏
3.《魔戒之战》的桌游
4.007题材的桌游
5.根据《加勒比海盗》设计的桌游
6.《暮光之城》的桌游
7.《回到未来》的卡牌游戏
8.《爱丽丝梦游仙境》的桌游

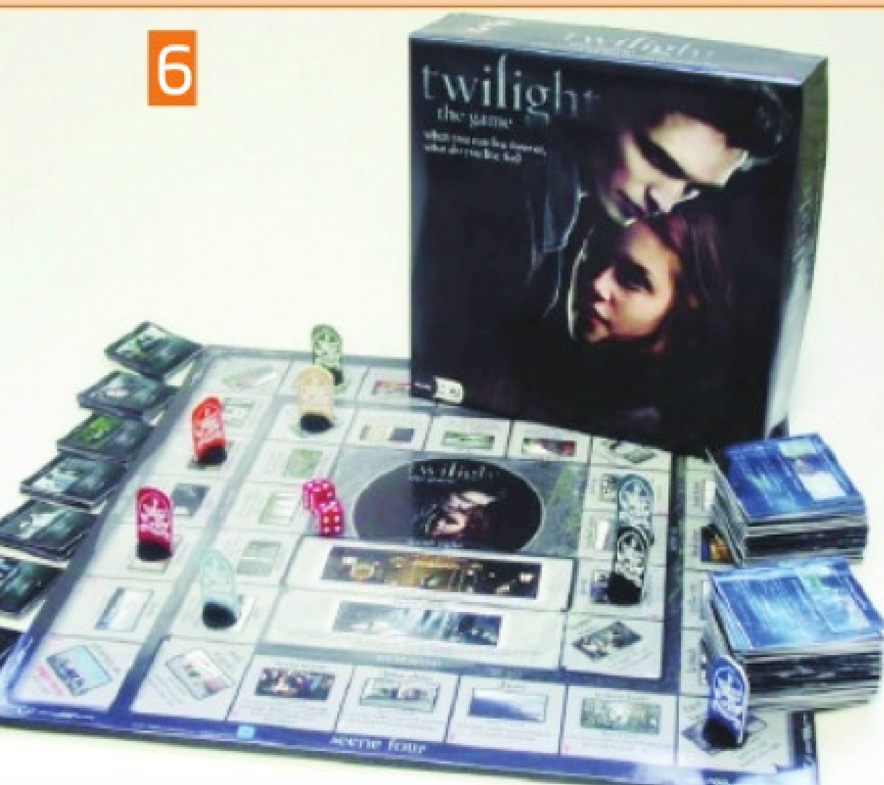
















狩猎战士

●游戏名称：Quarriors ●中文名称：狩猎战士 ●游戏人数：2~4人 ●设计者：Mike Elliott、Eric M. Lang
●出版公司：WizKids ●出版时间：2011年



在DBG类型卡牌游戏盛行的当下，我们终于等来了这款以骰子为基础的DBG游戏，游戏中用各种骰子取代了传统的卡牌，因此，这款游戏也可以称为骰子库构建游戏。

游戏由130颗六面骰子和53张卡牌组成，玩家扮演拥有魔法力量的战士（Warrior），目的是去征服猎物（Quarry），猎物包含强大的生物和可以掌握的魔法。玩家要把生物进献给女皇从而获得荣耀，但是你的对手企图阻止你，他们会使用他们的生物和魔法来消灭你的生物。而你所要做的就是保护好自己的生物，并且也要想尽办法消灭对手的生物。最先获得足够荣耀点的玩家会获得胜利。

玩家在游戏开始时，将得到一个骰子袋，还有12颗基本骰子，其中有8颗本质（Quiddity）骰子和4颗助手（Assistant）骰子；然后，在桌子中间摆放13张牌，分成4行，第一行是3张基础牌：传送门、本质和助手。第二行是随机抽取的3张魔法牌，第三行和第四行总共放置7张生物牌，游戏中有5种属性的魔法和10种不同的生物，而每种魔法和生物又有多张，每张上有不同的能力，所以在抽取魔法和生物牌时，必须保证不同种类，因为同一种类的魔法和生物都使用的是同样骰子，只是骰子对应的能力不同。牌码放好后，找出相应的骰子，放到牌上，传送门、魔法和生物都是5个，助手牌上放2个。然后游戏就可以开始了。

类似普通DBG游戏，玩家每回合随机拿出6个骰子，然后掷，本质骰子的6面都是1或2，这个数字是类似金币的费用，可以用来购买各种骰子（生物或魔法，传送门，助手），助手骰子有不同的结果，其中3面是1块，1面是重掷（可以拿另一个骰子和自己重掷一次），2面是战士，也就是生物。无论是什么生物，其骰子面的四个角都有4个数值，左上是等级（表示召唤的费用），右上是攻击值（打对手生物的攻击力），右下是防御值（可以防住的攻击值），左下一般是一个或两个星号，有时也是空，是生物的爆发标志，如果带着标志，生物就能使用相应的能力。

如果玩家掷出生物，需要用其他费用面的骰子购买，才能放到自己面前保留，视作召唤出来的生物，当局召唤出的所有生物要攻击其他玩家的所有生物一遍，将攻击值加在一起，顺时针依次攻击，其他玩家若有生物，必须选择一个防御，如果攻击值大于等于防御值，则玩家的生物被打败，玩家需要将骰子放到一旁。玩家每用一个生物抵挡，就会消耗等用于防御值的进攻值，直到无法打败生物为止，再打下一个玩家，同时攻击值恢复到初始值，攻击玩家的生物不会死，不会受到防御生物的攻击。玩家使用生物攻击一圈后，可以用剩余的费用购买一个新的骰子，召唤的生物会放在自己面前，等待其他玩家的攻击。

如果玩家的生物可以存活一轮，也就是再到玩家回合开始时，在掷骰子前，玩家可以用活着的生物换分，并且可以从自己使用过的骰子中永久丢弃几个骰子（活着几个，可以丢弃几个），这些骰子会回到相应的牌上。生物的分数也会标在牌上（右上角）。当有任何玩家得到足够的分数（2个玩家20分，3个玩家15分，4个玩家12分），游戏结束，该玩家获胜。

这款游戏增加骰子所特有的运气成分，在卡牌的DBG游戏中，玩家只有抓到什么牌，是不固定的，而在这个游戏里，还要看骰子掷出的是那一面，所以在策略性上比卡牌的要低一些，偏向欢乐游戏。除了DBG的机制外，生物攻击的环节主要是为了使玩家间互相限制，但这个方法使先手拥有一定的优势（不过在多数DBG游戏中，先手都有一定优势）。总体来说，这款开创了骰子DBG的游戏算是中规中矩，较好的将骰子和DBG相结合在了一起。游戏已经在去年11月出版了新的扩充包，增加了新的骰子和新的生物。这一点也表现出了传统DBG的可扩展性。P



编后：2011年9月中，本栏目介绍了《暗杀神》（Ascension）和《雷霆之石》（Thunderstone）两款DBG机制的游戏，并简要介绍了DBG这种最近火爆的桌游机制。

当时，小编便预测跟风的DBG游戏有可能大批量的出现，进而担心这些可能缺少创新的作品会毁掉玩家们对此机制游戏的热情。不过，当小编看到《狩猎战士》（Quarriors）这款游戏后，心里轻松不少，这款包含了一大堆六面骰子的游戏相当有新意，能一下子就吸引到玩家的注意，而且耐玩度和欢乐度都还不错。

顺便说一下，《暗杀神》在国内出了正式的中文版，销量还不错。听说国内不少厂商也将目标转向DBG类桌游，并且在近期内会推出产品，这些产品会不会有如《狩猎战士》这样的亮点和创新呢？真是忐忑的期待呀！

桌游机制纵横谈/3

■北京 君子不器

机制三、同时选择行动（Simultaneous Action Selection）

同时选择行动，大致可以如下理解：在游戏进行中，玩家们秘密选择自己的行动，然后同时展示，最后按照游戏规则的设定执行这些行动。

同时选择行动与依次选择行动是目前桌游中使用最多的两种基础机制，我们所熟悉的玩家按顺时针（或逆时针）执行行动就属于依次选择行动，他们都是属于回合制，即无论是通过什么方式选择，都是一个玩家接着一个玩家的执行行动；回合制这种机制，或称作玩法，从根本上就决定了游戏是如何进行的，但又不会表现出特别明显的特质，而玩家在体验游戏时也不会对此有任何抵触和质疑，也不会感到惊讶或惊喜。因为几千年来，从最初的棋类游戏开始，就是以这种方式进行的。而同时或依次选择行动，则是回合制得两种表现方式，或者说是两种应用，他们决定了回合制是以什么顺序进行的。因依次选择行动机制相对简单，今天我们主要介绍同时选择行动。

同时选择行动的方式

同时选择行动其实表现形式都是一样的，就是玩家同时展示自己的选择，但不同的游戏给予玩家选择的空间是不同的，以下有几种运用同时选择的方式：

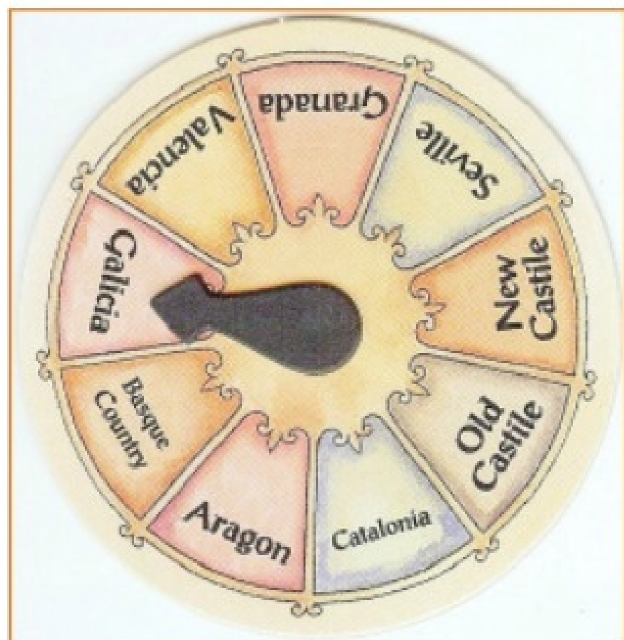
多选一：玩家从多个可选的行动、目标或目的地中选择一个，然后根据所选的，按规则执行。选择的方法可能是展示一张牌，或者转动一个指针，或是出一个数字。

多选多：玩家从多个可选的行动、目标或目的地中选择多个，然后根据所选的，按规则执行。选择的方法可能是展示多张牌，翻开多个隐蔽的指示物片，或展示一个图板上的指示物摆放等等。

从玩家角度来看，同时选择行动又会有几种不同的选择范围，比如——

相同的范围内选择：玩家们在相同的范围内进行选择，只是所展示的会是不同或相同的行动或目标。

不同的范围内选择：每个玩家的可选范围不同，所以展示的结果可能会完全不同，从而执行完全不同的行动。











左上图：《大领主》中用来选择派往那个区域的轮盘和指针
左中图：《抵抗组织》中的投票牌（反对、同意、背面）
左下图：《海盗湾》中用来选择去哪个地方的轮盘
右中图：《银河竞逐》中的7张行动牌
右下图：《只言片语》中用来投票的片，六个玩家六种颜色

同时选择行动的应用

这个机制应用的十分广泛，在很多模拟同时行动的游戏中，都使用了这个机制，比如一些战争类游戏、一些政治类游戏，同时的好处在于博弈的情况是相对公平的，是静态的，也是同步的。也就是说玩家们每次面对的情况都是相同的，不会在不同玩家间创造不同的情况。

1.用于决定一个行动

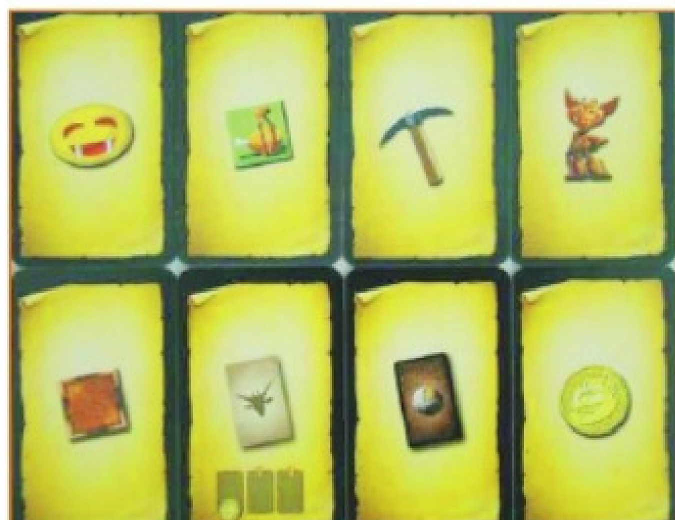
这个应用多用于策略游戏，在著名卡牌策略游戏《Race for the Galaxy》（中文名：银河竞逐）中，玩家每回合都要从自己的7张行动牌中选择一张（在俩人游戏中是选择两张），然后同时展示，玩家按所展示的行动牌执行相应的行动，并拥有相应的特权，这些行动有探索、建造、殖民、生产、贸易等等，是一个模拟文明发展的游戏。使用这个机制，使玩家们可以在同一时间公平的去执行一个行动，而没有先后选择的影响。在另一款游戏《Runewar》(中文译名：符文战争)中，玩家每个季度都要从命令牌中选择一张，然后同时展示，并执行相应的命令，由于这是一款战争游戏，所以会有移动、征服、征兵、收获、战略等行动可供执行。

2.用于一个投票

投票（vote）也是游戏机制之一，而投票往往也使用同时选择行动来进行投票，在最近非常流行的聚会游戏《Dixit》（中文译名：只言片语）中，玩家在选择那张是出题者的牌时，就是先暗着选择一个号，然后同时展示，然后根据全对、全错、有对有错等结果进行加分。应用这种机制主要是为了防止跟票。另一款《The Resistance》（中文译名：抵抗组织），也是在投票环节使用了同时选择机制，玩家要在这个阶段同意或者反对领袖选出的人去做任务，根据票数，反对的多或占一半，则不通过，并重新选择任务执行人。同时选择的应用，使间谍（坏人）一方无法商量和见机行事，也可以让玩家更好的去判断哪些是“好人”哪些是







左上图：《fresco》中玩家同时在屏风后选择当天的行动
左下图：《地城领主》中选择命令的命令牌
右上图：《外交》中用来写命令的纸

“坏人”。

3.用于一个拍卖

拍卖中有一种方式叫做暗拍，玩家考虑自己出多少钱（或其他资源），然后拿在手里，或者写在纸上，然后同时展示，出价最高的人获得拍品或者先手权，这种方式也是属于同时选择行动。比如游戏《For Sale》（中文译名：房地产拍卖）的第二轮拍卖，就是这种方式。但这种应用也会出现问题，当玩家们对拍卖品同样重视或忽视时，出价往往近似，从而导致出价相同的情况，这就需要设计者额外定制规则处理这种特殊情况，在《Modern Art》（中文译名：现代艺术）的暗拍中，如果出现平局，由最靠近出画人的玩家获得，这个补充规则并不太符合逻辑，也无逻辑可循，或者说有点牵强，但的确需要一个规则去处理这个情况。用这种方式决定先手权也是非常好的应用，比如《Die Macher》《Indonesia》等等。

4.用于确定一个目的地

这种应用主要会出现在以区域控制或区域间移动为主的游戏中，玩家使用一个带指针的罗盘或者打出目的地牌来表示自己要去的区域，而同时选择的意义在于，玩家不能根据之前玩家去的区域来决定自己去哪里，因为不同区域，去的人多或人少可能会有相应的奖惩或者出现冲突，这样就会导致后手优势的出现。在经典的区域控制游戏《El Grande》（中文译名：大领主）中，每三个回合结束后，玩家要选择自己之前积累在城堡中的随从去往那个区域，玩家要使用一个罗盘，罗盘的背面是一样的，正面有游戏中的9个区域和一个指针，玩家指好要去的区域后，打开城堡，先按随从的数量计算城堡的分数，然后同时翻开，城堡里的随从就将派往那个区域，并在之后这个区域算分时发挥作用。这一步是玩家改变当前得分局势的唯一办法，也是游戏的一大亮点。另一款较知名的游戏是《Pirate's Cove》（中文译名：海盗湾），玩家同样是使用罗盘决定自己的船每回合要去的地方，如果多个玩家去了同一个地方，则还会触发海战。

5.用于决定一系列行动的选择

玩家同时选择多个可执行的行动，并将他们完整规划好，然后再同时展示，然后每个玩家依次或分阶段逐个执行。这个应用在近几年的游戏中非常常见，最知名的莫过于《Fresco》（中文译名：壁画），游戏每一回合代表一天，玩家们先选择几点起床后，就开始在屏风后面安排当天所有工人的行动，工人们可以去市场买颜料；可以去画壁画；可以去画素描挣钱；可以调颜料；或者放假休息改变心情。都安排后拿走屏风，然后按照安排依次执行。另一款有趣的游戏是《Dungeon Lords》（中文译为：地城领主），玩家每回合要决定让自己的小鬼去干什么活，一次要从9个行动中选择三个。所有玩家选好后翻开，玩家按顺序一次将小鬼放到相应行动上，由于每个行动最多容纳3个人，并且不同行动的先后执行效果也不同，这就要求玩家在选择行动时，不仅要考虑自己的所需，还要考虑其他玩家选择什么行动，从而让自己的小鬼可以执行行动，并且处在一个好的位置。

最后，使用这个应用的最经典游戏不得不说下，就是《Diplomacy》（中文译名：外交风云），这款游戏是名副其实的同时选择行动，并且是多个行动，玩家要在纸上，用标准的军队和指令代码写出自己军队的移动或进攻，然后同时展示。这时你会发现，原本谈好的联合进攻，或者互不侵犯，说不定变成了背叛和反戈一击。

战棋——同时选择行动的模拟战场

在一些战棋游戏中，为了模拟战场的真实情况，也是用这个机制来给部队下达命令，比如《Hammer of the Scots》（中文译名：苏格兰之锤），双方玩家同时展示一张命令牌，然后根据命令牌的大小，依次控制部队移动进攻。在另一款游戏《死亡前线——血色欧洲》中，玩家要为每支部队扣一个行动片，然后同时翻开，按照规则依次执行。



苏格兰之锤

总结

同时选择行动这款机制可以较好的表现静态博弈理论，让玩家在相对公平的环境下做出自己的选择，并且让游戏进程在每个玩家面前都是同步的。但是，使用这个机制的游戏往往也无法达到特别高级的策略性，因为同时选择行动受玩家个人因素的影响过大，人越多越需要考虑其他人的选择，因此一般情况下很难进行正常的计算和预估，因为你无法保证每个玩家都是明智的，并可以做出最优质的选择。而相对于依次选择行动的动态博弈来说，虽然玩家会面对不同的状况进行选择，但玩家所执行的行动是可以100%执行的，并且造成的影响是独立的，他只需要对结果的影响进行预估和规划，而不会受其他玩家的选择而影响自己行动的效果。当然，如果你能对其他玩家的行动做出尽量正确的预估，那么同时选择行动对你来说也是小菜一碟，并且可以成为准确把握的策略成分的一部分。

战锤系列桌面战棋游戏/1

■北京 白衔





上图：中古战锤对战包
下图：战锤40000对战包

一、战锤系列产品简介

战锤系列是由英国Games Workshop公司（简称GW）出品的桌面战棋游戏，因其宏大的世界设定、精美的模型和丰富的策略性而广受战棋迷们的欢迎。历经二十余年的发展，战锤拥有了一系列产品，这包括桌游（包括战棋、卡牌）、PC游戏，以及小说、漫画、电影等等。下面我们将对这些产品进行简单的浏览。

战棋：作为一款复杂的沙盘推演游戏，战锤具有两大分支，一是以剑与魔法为主题的奇幻战争，通常被称为中古战锤；二是以四万年后的宇宙为舞台，人类与各种外星生物进行的科幻战争，即战锤40000。这两套游戏背景设定极为详细，各自包含十多个种族和派系。玩家需要购买模型、制作涂装，并组建自己的军队，最终和对手在桌面上展开厮杀。

卡牌：2009年GW授权FFG开发了成长式卡牌游戏《战锤——入侵》，这款游戏以中古战锤世界为背景，模拟秩序和毁灭两大阵营间的城市攻防战。虽然刚刚发行两年，但是凭借新颖的设定和快节奏的战斗也吸引了大批玩家。去年台湾战棋会已将这套游戏引进汉化。

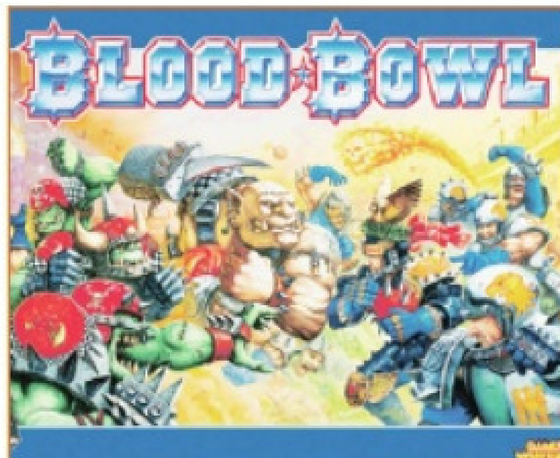
其他桌游：GW以两套世界设定为基础，不断推出易于上手的游戏套装。比较常见的有：《血腥超级杯（Blood Bowl）》，在这套游戏里，中古世界的各个种族把纷争带进橄榄球场，通过暴力和阴谋诡计夺取杯赛冠军。《宇宙荒舟（Space Hulk）》，血天使战团的终结者小队深入废弃的宇宙战舰内寻找失落的圣物，而潜伏的虫族异型会不择手段地攻击他们。《恐怖舰队（Dread Fleet）》，人类、矮人和精灵组成联军讨伐神出鬼没的吸血鬼海盗团。

跑团：战锤跑团最大的特点就是资料详实，中古跑团现在更新到第三版规则，累计出版的资料集有几十本，内容涵盖不同种族的风土人情、货币特产，甚至各个地区的兵力部署都有详细记录。而战锤40000也推出了《黑暗异端》（Dark Heresy）、《行商浪人》（Rogue Trader）、《死亡守望》（Deathwatch）等系列，玩家可以扮演审判官的侍从、宇宙游商、星际战士等角色，在未来世界展开冒险。

PC游戏：在过去二十多年间，GW授权出品了很多PC游戏，虽然大多名不见经传。但是近些年推出的《混沌印记》、《战争黎明》、《星际战士》，以及网游《战锤OL》还是吸引了不少玩家的关注。

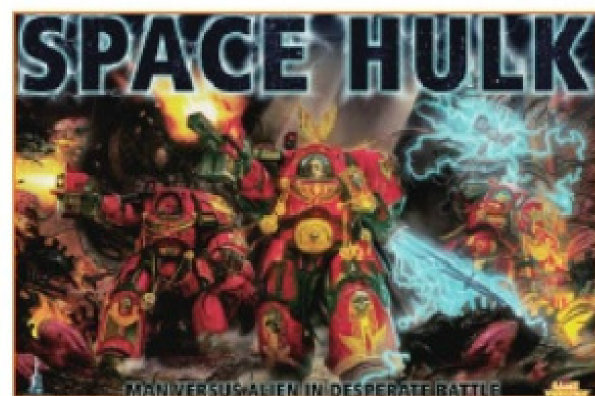
书籍：以战锤世界中的著名人物和事件为主题，GW出版了数百本小说和漫画。其官方杂志《白矮人（White Dwarf）》也已经发行了近四百期。

需要特别说明的是，本连载文章主要针对的内容将是作为沙盘推演游戏的战锤系列战棋游戏，本期的内容是“战锤”及其制作公司GW的简介等内容，下一期将是中古战锤和战锤40000的故事背景设定的介绍，之后是模型涂装、简单对战等等……期待大家的持续关注。



左上图：血腥超级杯
左中图：卡牌游戏《战锤入侵》
左下图：战锤40000角色扮演规则
右上图：宇宙荒舟
右中图：恐怖舰队
右下图：战锤中古角色扮演规则第三版











二、Games Workshop公司简介

和所有成功企业一样，GW也是从小到大逐渐成长起来的。1975年三个年轻人在伦敦成立了一家小公司，起初的业务只是生产传统棋类和进口“龙与地下城”产品，而销售也只能依靠邮购。为了提高销量，他们成立了自己的俱乐部，同时发行刊载游戏资讯的小册子，以此为基础，《白矮人》杂志在1977年创刊。随后，由于得到TSR公司“龙与地下城”产品的英国经销权，GW的业务得以快速增长，并在1978年开设了第一家属于自己的零售店。1979年GW又创建了一家名为城堡模型（Citadel Miniatures）的公司，专门生产用于战棋和跑团的小比例金属模型。后来城堡模型又合并进GW，不过该品牌仍然被保留，因此，我们在GW产品的外包装上可以同时看到这两个商标。

1983年第一版中古战锤规则出版，1987年第一版战锤40000规则出版。早期的战锤游戏比较简单，更像是跑团中的小规模遭遇战。不过随着后续版本的发行，新种族、新内容不断增加，战锤世界也变得越来越丰富多彩。目前，中古已经更新至第八版，40000也马上要推出第六版。由于改版大都是循序渐进，所以老玩家也可以顺利过渡到新规则下游戏。而且老版模型在新版中一样可以使用，所以基本上不存在模型被淘汰的问题。

2000年GW获得授权，开始生产指环王题材的战棋游戏，并为其设计了更为简易的对战规则。时至今日，中古战锤、战锤40000和指环王仍然是GW最为重视的三个系列。

最初GW模型以锡铅合金为材质，近些年大部分模型转为塑料材质，2011年又引入特殊的树脂工艺。从模型制作和改造的角度来说，这种改变让玩家拥有了更多的发挥空间，不过还是有很多人对沉甸甸的金属棋子情有独钟（包括笔者），因此收集老模型也是很多玩家的执着。

从造型风格上看，早期战锤模型的卡通特色非常明显，人物比例和姿态都很可爱。随着大众审美的转变，GW也开始迎合市场，新模型在细节刻画上更加精致，造型也更为自然舒展，巨兽和大型载具也越出越多。

目前，GW的销售网点遍布全球，中国是其业务增速最快的区域之一，2010年战锤推出中文版，这让很多国内玩家可以更好地了解这款游戏。







左上图：白矮人杂志
左下图：新版兽人英雄
右下图：老版兽人英雄



双方军队，壁垒分明

三、战锤游戏入门指南

提起战锤，很多人的第一反应就是“好贵、大坑、填不起”，其实这里多少有些误解。诚然，与一般桌游相比，组建一支战锤军队动辄一两千元的投入确实是一笔巨款。不过这里有两点是人们常常忽略的。其一，是否真的需要买这么多模型；其二，购买模型是否要一步到位。

在这里要说明的是，战锤并不仅仅是一款桌面战棋游戏，而是一项内容丰富的业余爱好。简单来说，收集模型、制作涂装、成军对战，每个步骤都能给我们带来快乐。作为想要跳坑的新人，首先要清楚自己对哪一部分更感兴趣。

喜欢玩模型的最简单，挑自己动心的去买就好。对制作感兴趣的，最好先挑选一款自己钟爱的模型，再购买一些涂料和工具，然后精心制作涂装，这一过程本身就能带来很多快乐。若是对沙盘对战更有兴趣，那么先选几个外形顺眼的种族，然后向老玩家了解这些种族的战术特点。在确定自己要入的种族以后，找一张现成的军表，按照里面需要的部队去购买模型。

现在很多城市都有战锤俱乐部，新人可以到那里向老玩家或店长了解这些信息，若是没有这些条件，也可以去贴吧或是信誉好的网店咨询。产品外观和价格都可以在GW官网查到（www.games-workshop.com）。

由于战锤游戏限定了军队分值，双方只能使用总分值相当的模型。通常1500分对战要耗时2小时，这也是初级军队的规模。而常见的2500分对战则要半天时间，所以新手可以把成军规模定在2000分左右。按照1分一块钱估算，就可以得出大致的花销，当然，有些种族会更贵一些。

战锤的对战规则比较复杂，模型制作也要慢工出细活。所以新人可以不必一次把模型买齐，边学习边制作也是一种乐趣。一开始用500分的部队进行教学战是很好的入门方法。一支两千分的全涂装军队往往要一年半载才能完工。性子急的同学当然也可以直接把模型粘好就去对战。不过当你带着一支精美的部队赢得胜利时，那种成就感是难以言表的。

不管是倾向制作，还是偏爱对战，真正给我们带来最多乐趣的还是同好之间的交流。当你跳进战锤这个坑，就会发现自己融入了一个新圈子，这里有与你志趣相投的朋友，也有棋逢对手的宿敌。你会在俱乐部里不知不觉度过一个悠闲的假日。其实选择一种爱好，就是选择一种生活。

最后借用前辈们的一句话作为本期结束语，“战锤可以作为你一生的爱好”。

魔都·魔兽
暗月马戏团·上海的记忆碎片

2011年11月19日、20日，由北京新锐地带玩具有限公司和美国卡牌客公司共同举办的暗月马戏团，在上海市浦东新区陆家嘴西路168号正大广场9层多功能厅举行。



到此一游

魔都、魔兽，两者在各自的领域分别尊享同等的地位。所以暗月马戏团终于落户上海，可谓迟到的天作之合。实际上，继广州、北京、深圳之后，这个暴雪官方认证的地面活动已经是第4次在中国举办了，玩家对它的流程和内容差不多驾轻就熟，入口处的签名墙自然是不可错过的一道风景。

冰与火的交响曲

抽奖是暗月马戏团的标准配置，这次的力度和频率更是前所未有：每个整点有抽奖、完成新手任务有抽奖、为自己喜欢的COSER投票有抽奖、“幸运大转盘”晋级第二轮有抽奖……大家懂的，在最终大奖（比如幽灵虎）尘埃落定之前，只要被主持人念到了名字，就意味着失去了继续参与的机会。所以，捶胸顿足者有之，幸灾乐祸者有之，聊胜于无者有之，破釜沉舟者有之——人生百态，尽在一个个中奖者走上舞台的时候呈现，着实欢乐。

信春哥，得6点

当投掷的骰子很可能决定一头价值40000的幽灵虎的归属，你是紧张呢？紧张呢？还是紧张呢？作为每天的压轴大戏（也就是说一共两只幽灵虎），三个滚动的正方体把参与者和旁观者的燃点搅和得翻来覆去。虽然末等奖也是价值数百元的魔兽卡牌珍藏限量套装，不过这个诱惑显然是不够的……

苹果，很多很多苹果

新手的入门和大师的对决是暗月马戏团的两大主题。对于新人，主办方别出心裁的设计了“插旗模式”：你可以随时向周围的对手发起挑战，赌注是你们各自拥有的手环，WINNER TAKES ALL。对于大师，现结、税后的奖品无疑是刺激脑细胞的兴奋剂，回合之间，策略无限。当新人对抱走Mac Pro、iPad2等苹果数码的大师投以仰慕的目光，一段与《魔兽世界》有关的历程，或许就此发生了美妙的改变。

真正的宗师级

如同副本、PK并不是《魔兽世界》的全部一样，除了学牌、打牌，我们还有其它充满生活气息的消遣，比如说软陶、比如说裁







1.回报的时候到了，从为自己投票的玩家中抽取获奖者吧。
2.最能牵动眼球的“幸运大转盘”。
3.幽灵虎将属于其中一人。





缝。有图样参照，有专家指点，只要用心，完成精致小巧的手工艺品不过是水到渠成的结果。不光是妹子在此一展才艺，这里也吸引了大量宅男的驻足。显而易见，他们专注于手中物件的样子比起木讷的坐在电脑前可爱许多——通过线下活动展现真实的性情、促进真正的交流，万一再凑成一段段爱情或者基情，暗月马戏团也算功德圆满了。

名家零距离

爱美之心人皆有之，妙不可言的图画为魔兽卡牌平添了不可估量的收藏价值。越来越多的玩家开始把它看作一种“集邮”，将每张卡牌按照序号装在收藏夹里，闲暇之余翻出来细细赏鉴，实在是life-style的消遣。那么，能够有机会和驾驭线条与色彩的大师聊个天、签个名、合个影，一定会是让别人羡慕嫉妒恨的经历。暗月马戏团·上海十分荣幸的邀请到了画师张斌先生，他在近几个版本的魔兽卡牌中为我们奉献了大量高品质的作品。另外，十字、Breathing等“魔兽玩家的老朋友”也在现场签售，期待未来的魔兽卡牌会有更多中国人的名字。

带术士的魅魔

最后，有图有真相，来一张魅魔COSER的福利作为结尾吧。明年还有3届暗月马戏团在中国举办——你懂的！



4.座无虚席的教学区
5.明年再赢一台，装个WINDOWS……
6.来！战个痛快！













7.完成！囧羊！
8.都是第一次上手的作品，很专业吧。
9.须眉不让巾帼
10.正在按照玩家提供的素材现场绘画的张斌先生。
11.或许你的客厅需要这个。
12.性感的魅魔

曹操墓的不速之客

■四川 呆喵



2008年12月中旬起，经国家批准，河南省文物考古研究所对安阳县已被多次盗掘的一处东汉墓葬进行抢救发掘。

考古工作者判断其中的二号大墓便是史籍记载的高陵，俗称曹操墓。

1

这是期末考试周最后一天的中午，考完下午的历史，暑假就要正式来了。和任何一个学生一样，琼华高中的学生韩菱纱已经迫不及待地开始计划暑假了。

“这次发掘，碰上了一件怪事……”翻着报纸的父亲忧心忡忡地说着，并把目光投向对面明显心不在焉的女儿，“纱纱，你怎么了？”

菱纱揉了揉眼，凝神盯着父亲的肩膀。

“……怎么了？”父亲疑惑地掸掸肩膀，菱纱看见停在上面的圆滚滚的小红鸟轻盈地跳了起来，避开父亲的手。

母亲一脸自然，似乎什么也没看到。

菱纱知道自己又“看见”了。

她的八字很浅，从小就有些通灵，虽然这并不想拥有的才能随着年龄的增长有所减弱，但还是常常能看到别人看不到的东西。

父亲是考古工作者，有时也会有奇怪的东西跟回家，但是从来没有这么……可爱的。

“那么，是什么怪事呢？”菱纱若无其事地移开目光，露出一个甜美的微笑。

“在二号大墓，就是曹操墓的墓室里，出了一块铁镜。”父亲若有所思地说道，“出土的时候，外面还有一层锈蚀的丝织品，我们揭开丝织品，发现这是一面精美的规矩镜。”

所谓规矩镜，指的是汉代流行的一种镜子款式，有着代表天圆地方的圆镜身和方座钮，装饰有L、T、V三种纹饰，美观规整。

“揭开丝织品的瞬间，我看到镜子上有四神的图案，这是一面四神规矩镜。”父亲叹了一口气，说道，“可是后来再看就没有了，这实在是太奇怪了，我不认为自己是眼花，可是它们就那么消失了。”

“我吃饱了。”菱纱放下碗筷，“你们慢慢吃，我回房间临阵磨枪了。”

那只小红鸟迟疑着，扑腾着翅膀跟着菱纱，进了房间。

菱纱转身上了锁，摊开手心，示意小红鸟停在上面：“你是谁。”

“啊啊，你果然能看到人家，好开心啊！”小红鸟欢天喜地地在菱纱手心跳起“喜悦之舞”，当然，这名字是菱纱

后来才知道的，当时的她以为它是在打滚。

菱纱扶额说道："我知道四神是青龙、白虎、玄武、朱雀，你该不是……"

"人家是朱雀，喜欢唱歌跳舞，还会瞬间移动。"朱雀乖乖地看着菱纱，"人家原本被封印在曹孟德大人的一面镜子上，他临死嘱咐了要把镜子作为陪葬品。可是几天前，孟德大人的墓被盗了……"

"是国家批准的正当的考古发掘。"菱纱严肃地打断了它的话。

朱雀被吓得默默后退几步，连口吻都变了："我回过神来的时候，青龙他们全不见了，就剩我一个，所以我就跟着看起来最面善的那个人回家了。"

菱纱回想了一下考古队其他成员的尊容，对朱雀的选择表示了肯定。

"人家有一个小小的请求，希望你能答应。"朱雀楚楚可怜地看过来，"能不能帮人家找到青龙他们，人家一个人很可怜啊。"

"你要怎么回报我呢？"菱纱露出了一个被朋友们称为"趁你病要你命"的邪恶笑容。

朱雀笑得谄媚："……只要人家能做到。"

"这段期间，你要做我的奴隶，不管我提出什么要求，你都要尽力实现。"菱纱快速起草好合约，"来，签个名，哦，不，你的爪子在这印泥上踩一下再按上去，嗯，很好。"

朱雀打了个寒颤，在纸上留下爪印，同意了这割地赔款的屈辱条约。

"纱纱，好了没有？"母亲喊道，"你爸送你去学校。"

菱纱收起合约，笑眯眯地戳它的肚皮："下午考历史，一切就拜托你了。"

哭丧着脸的朱雀跟着菱纱一起上了车。

2

"你真是没用。"菱纱第二天醒来时，想到昨天的考试，忍不住抱怨起来。

昨天的历史考试，朱雀仅在魏晋之前的部分帮得上忙，而那部分只有寥寥几道选择填空题。

"那么，你的同伴都可能在哪里呢？"菱纱边刷牙边问道。

"人家一点头绪都没有呢。"朱雀迷迷糊糊地跳起"疑惑之舞"，菱纱开始磨牙。

"只要在同一个城市的话，我们之间彼此会有感应，所以，可以确定的是他们不在这里。"朱雀认真地说。

菱纱开始往包包头上绑缎带："既然没有头绪，我们可以先去南京看看，它不仅近，而且和你们有些渊源。"

"南京……是哪里？"朱雀歪着头问。

"就是你们那时候东吴的国都建业，离杭州不远，我们可以坐动车或者大巴……咦！"菱纱发出了有生以来最大的尖叫，"这是哪里啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！"

身边的景物在瞬间发生如此巨大的变化，没有人能保持淡定。

"这是建业啊，你不是要去建业吗？"朱雀无辜地看着她。

菱纱以一边是包包头一边是散发，踩着花园拖鞋，穿着暗红色超短裙的犀利造型杀气腾腾地出现在早晨的新街口，hold住全场。

阳光很温柔，路过的人的眼神很炙热。菱纱发誓他们在忍笑。

"送我回去！"她的脸胀得通红，嘴里简直能喷出火。

"瞬间移动太耗灵力，12个时辰以内只能使用一次，明天早上……"朱雀怯怯地说，努力把原本就小小的身体缩得更小，希望正在喷火的恶魔看不到自己，"明天早上我们就能回去。"

"很好。"菱纱一旦认清现实立马调整过来，扯掉刚梳好的包包头，抓了抓披在肩上的中长发，"反正这里没有人认识我，丢脸也没事。不过回去后合约上要加一笔，你对我发起的任何一次移动事先都要经过我的允许。"

她左手叉腰，右手指向天空："南京行动开始！"

朱雀小声说："它们不在这里……完全没有感应……"

"……"菱纱的脸微微扭曲起来，朱雀开始后悔自己怎么不会隐身术。

"不过小的东西还是可以移动的。"

菱纱手中出现了自己的钱包和手机，朱雀邀功般看着她。"妈妈，我今晚住梦璃家不回来了，不用等我啦。"她第一时间打了电话给母亲，又打电话给闺蜜柳梦璃串口供。

"我不明白，你怎么会一个人跑南京去。"梦璃似乎刚睡醒，边说边打哈欠。

"说来话长，等以后有时间了好好给你讲，对了，网上帮我订今晚的房，越便宜越好。信息短信发我，长途贵，拜拜啦。"

"既然不能回去，还不如好好玩一玩，我还没来过南京呢。"菱纱边说边上了开往孝陵卫的公交车。

她托腮看着道路两旁繁茂而优雅的梧桐树。她并不知道，来年的南京城，梧桐树将为地铁让步，这美丽的景象将难以看到；她这次意外的到访，是多么弥足珍贵。此时的她，心里满是兴奋。这个暑假，开始得实在是太有趣了。

这颗年轻的、一往无前的心，也许一直期待着这样的事。

——这是一切故事的开始。

3

南京遍布古迹，六朝的鸡鸣寺、夫子庙，明朝的孝陵、中华门，民国的总统府、中山陵，俱是怀古佳处。甚至每条街道都充满古意。

诸葛亮称赞南京“钟山龙蟠，石头虎踞，此帝王之宅”，便有龙蟠路、虎踞路；南京在明朝称为应天，便有应天大街；明成祖朱棣年号永乐，便有永乐路，在公交车上一路听着站牌名，便有穿越时空之感。

“虽然感受不到同伴的气息，但是总觉得很喜欢这里呢。”朱雀陶醉地说。

所以说，历史悠久的地方能吸引神兽？菱纱开始在脑海里回想几个历史名城。

因为刚看过《明朝那些事儿》，菱纱在南京的第一站，选择的是明孝陵，明朝开国君王朱元璋和马皇后合葬于此。

几个享殿都成了旅游产品专卖店，这让菱纱有点感伤。

在康熙所题的“治隆唐宋”碑附近，刚好碰上不知是哪里的部队组织旅游。菱纱听到一个年轻的兵哥哥打报告要上厕所，忍不住微微笑了起来。

她踱步在漫长的神道上，默默看着一路的石像。文武官、马、麒麟、象、骆驼等，所有的石像都有两对，一对站着，一对跪着。菱纱的心理忽然充满了感动，眼眶微微湿了。

在漫长、深邃的历史前，一个人是多么渺小。

“真奢侈啊，我们家孟德大人可是提倡薄葬的，这个皇帝真是浪费。而且这么多石像不就告诉别人墓葬在哪，等着人来盗墓吗？”朱雀在一旁看得无精打采的。

“摸金校尉这一职位就是曹操设立的，他当然害怕别人盗自己的墓。所谓薄葬，也是为了减少对盗墓贼的吸引力吧。”菱纱低声说，朱雀不置可否。

在宝顶前，菱纱双手合十，向地下的朱元璋夫妇行了个不伦不类的礼。

离开明孝陵，来到不远处的中山陵。

中山陵的平面造型犹如一座“自由钟”，中西结合、气势恢宏。国父孙中山长眠于此。

菱纱费劲千辛万苦，终于爬上中山陵的几百级台阶。她回头向下望，由于角度问题，果然看不到楼梯。

她拜完国父，在音乐台喂鸽子，玩得不亦乐乎。

朱雀被冷落，在一旁闹别扭。菱纱喂它鸽食，又被它不屑地拒绝。

“我是高贵的朱雀，怎么能吃这么平凡的东西！”

“……巧克力也是很平凡的东西。”菱纱露齿一笑，“昨天是谁吃得肚子疼？”

朱雀装作没听见。

这个时候，梦璃的短信来了。她给菱纱预订了求职公寓的一个床位。

“求职公寓……这是什么！”菱纱的怒火在看到价格的时候自动熄灭了，“才18元，好梦璃，虽然是大小姐，倒是很精明么。”

菱纱带着朱雀逛了秦淮河边热闹无比的夫子庙，梦璃贴心地发来美食攻略的短信。她按图索骥，把夫子庙的小吃扫荡了一遍。

虽然江浙菜系口味本身偏甜，但一下子吃那么多甜食还是让菱纱有点受不了。

“甜食什么的最讨厌了。”莲湖糕团店里，朱雀站在碗边啄食着莲子赤豆元宵，一脸“甜死我吧我愿意”的表情。

“呕~”菱纱已经撑得不行了。

一人一鸟摸着圆滚滚的肚子挪到长乐路，找到那家求职公寓。

这家公寓专供刚毕业求职的大学生，主人是一对年轻夫妇，几个房间都被设计成大学宿舍的布局。

“本来我们是不接待中学生的，不过你朋友打了电话过来，又只是一天，所以就破例了，请你住这里。”女主人带着菱纱进了一间窄窄的四人间，里面放着两张上下铺的铁丝床，空间狭窄地连转身都很困难。其中一张床的上铺空着，女主人指的就是那里。

“对了，让我看下你的学生证。”女主人说。

“我要上个厕所，请稍等。”菱纱奔进厕所，朱雀乖乖地把学生证移过来。

菱纱递出学生证让主人登记。

“虽然只有一晚，请多关照。”

菱纱元气满满地在房间门口说道。

对面床铺的两人窝在下铺看美剧，没有理睬她。菱纱下铺的女生正在上网聊天，手指动得飞快。

“她们把你当小孩子，完全懒得理你。”朱雀幸灾乐祸地说。

菱纱默默往上铺爬去，小心让床不要晃得太厉害。

大人也很辛苦呢。找工作什么的，感觉是非常遥远的事情啊。

大学生求职公寓里，小小的格格不入的中学生，很快进入梦乡。朱雀伏在枕边睡着，菱纱忽然格格笑着，嘀咕道：“啊，汤包……”

回想起晚饭的尹记汤包，朱雀和睡梦中的菱纱不约而同地咽了一口口水。

4

第二日起床时，菱纱大吃一惊：“我的头发不过刚到肩膀，今天怎么快到腰了！”

朱雀心虚地低下头。

“说！和你有没有关系！”菱纱快抓狂了。朱雀怯怯说道：“人家掌管夏季，万物繁茂……一到了这里就觉得灵力大增，可能影响到你也说不定。”菱纱快抓狂了。

到家时，母亲正在电脑上看新版《三国》。

“陆毅这孩子长得真好看。”母亲捂着脸，大发花痴，一颗少女心简直比菱纱的还要闪亮。菱纱乘机溜回房间。

“我问你，历史上的诸葛亮有这么帅吗？”菱纱一边胡乱剪短头发，一边问朱雀。

“呼呼。”吃了一大堆巧克力的朱雀睡得肚皮朝天，并不理会她的问题。

我们不能嘲笑菱纱吝啬，如果有朱雀在身边就会长长头发的话，她并没有那么多零花钱可以每天理发，只能自己动

手，丰衣足食。

她把剪下的头发小心地用报纸包好，塞进书包准备出门时丢掉。

菱纱拿出借书证，把朱雀塞进口袋，出发去省图书馆。

“太失礼了！居然对尊贵的四神之一的我做出这样的事！”朱雀中途醒来，气得直嚷嚷。菱纱笑着赔罪，把它放到自己肩膀上。

“反正12个时辰里你不能再次施展瞬间移动。”菱纱低声说道，“我也乘机补补历史。”

她看了一下午的史书，朱雀也跟着读了不少。

“原来，孟德大人的王朝只存在了那么短时间啊。”它的眼神有点忧伤，“比我想象的要短很多啊。”

它把翅膀背在后面，逆光而立，背影看起来竟有几分说不出的落寞和寂寥。

“之前的汉朝存在那么久，还以为孟德大人的王朝也能存在几百年呢。”

“你还好吧。”菱纱不知该怎么安慰……一只鸟。

“对了，晚上我还要吃费列罗巧克力，你抽屉里的我都吃完了。”那孤单的背影转过来，赫然一张欠揍的笑脸。

菱纱迅速把同情收回，与其同情这种乐天的傻瓜，还不如担心自己的期末考分数。

父亲是考古学家，母亲是历史教师，怎么自己一碰上历史考试就没辙呢？历史竟然会成为自己众多科目中最拖后腿的一门，真是世事无常。菱纱又苦恼起来。

“明天上午，用你那蹩脚的瞬间移动，送我们去开封。”菱纱边看《三国演义》边对朱雀说。

“你说谁蹩脚！”朱雀不甘心地在桌上跳来跳去。

“既然你会来南宋的首都杭州，那么北宋的首都开封有你的同伴也是合理的吧。”菱纱笑眯眯地说，“更何况，你们的陈留也在那。”

“陈留！”朱雀眼里写满了回忆，“主公的王业就是在那里开始的！想当年，意气风发的孟德大人在陈留散尽家产、招募士兵……喂喂，你听我说啊！”

菱纱果断收拾好学生证、手机、银行卡，爬上床用被子蒙住头，很快入睡。

5

“孟德大人，”站在开封的包公湖边，朱雀感叹道，“沧海桑田，物是人非啊……”

有行人一脚踩过来，它慌乱地跳避开，差点滑倒。

“有感应么？”菱纱忍笑问道。

“哼，”朱雀拍拍翅膀，说，“在这里没有，不过，我隐隐闻到熟悉的味道了，感觉应该不会太远，也许在附近的城市。”

菱纱叫了人力车：“去铁塔公园。”

“你当这是旅游么！”朱雀愤愤地跟着上了人力车，“你在利用我免费旅游吧！”

菱纱朝它一笑，用口型说道：“别闹。”

铁塔是开封的标志性建筑，建于北宋，有“天下第一塔”的美称。

在这之前，菱纱从没想过它会那么狭窄。

塔内楼梯仅容一人上下，她小心翼翼地往上爬，拐到窗边时才有光线投入，其余时刻塔内都是阴沉无比。那种穿越千年的森冷令她打了个寒颤。

“你害怕啊？”朱雀得意地说，“真是没用，人家在墓里待了将近两千年，一直都是这么黑的，从来没有害怕过。”

弯着腰从塔里出来时，菱纱有恍如隔世之感。管理员在她身后把塔门再次锁上。这里游客并不多，旺季时为了安全考虑，估计铁塔更加无法开放。

菱纱腿肚子打颤，在铁塔公园的长椅上坐下。边上的一对游客正看着刚洗出来的照片。

“你看，你觉不觉得卢舍那大佛的表情怪怪的？”男生迟疑地说。

“啊，真的！”女生尖叫起来。

“她怎么会是睡着的样子？”男生一头雾水，“这太不合理了吧。”

菱纱凑过去，笑眯眯地说：“打扰了，能不能借看一下呢？”两人见是个娇憨的少女，就把照片递给她。

照片上的两人摆着“V”字手，笑得灿烂无比，然而身后的卢舍那大佛闭着双目，嘴角一抹微笑，似乎睡得很安详。

“是青龙哥哥！”朱雀激动起来，“它最能睡了，一天大部分时间总在睡，眼睛好像永远睁不开，肯定是它在那儿。”菱纱把照片还给那两人，向他们道谢。

“那是在哪里呢？纱纱，我们去吧。”朱雀快乐地在她肩膀上跳来跳去。

“洛阳的龙门石窟。”菱纱笑得两眼弯弯，“刚好，我一直很想去。”菱纱坐上了开封到洛阳的城际汽车。

“气息越来越浓了。”朱雀期待地说。

龙门石窟人并不多，甚至有些冷清。菱纱买了票，边走边看。

“就在这！”朱雀欢天喜地地说道，“我能感觉到就在这里！”

龙门石窟是著名的石刻艺术宝库，位于洛阳南郊的伊河两岸，经过400多年的开凿，有造像十万余尊，另有不少碑刻书法。

其中最出名的造像要数卢舍那大佛，她以唐朝女皇武则天为原型，高17.14米，丰满安详、雍容高贵，充满威严，又十分温柔。

宝相庄严的卢舍那大佛肩上，果然懒洋洋地盘着一条小小的青龙。它在阳光下心满意足地安睡着。

“小青龙，有人来找你了。”菱纱听到一个严肃而亲切的声音。

声音源自卢舍那大佛，她甚至朝菱纱调皮地挤了挤

眼。

菱纱吓得差点坐到地上。

但是边上的人都是一副淡定自若的样子，仿佛什么也没听见。

“你居然能听到我的声音，真不错。”卢舍那大佛嘴巴并不动，但是眼波流动，菱纱终于相信是她在说话。

四神都存在的话，石像能说话也没什么奇怪的吧！

青龙睁开眼，优雅地飞下来。

“你来了。”它打着哈欠。

“青龙哥哥，到底发生了什么事？”朱雀说，“我醒来的时候，你们都不见了。”

“我也不知道。”青龙眯着眼睛说，“我醒来时，玄武和白虎就都不见了，我就跑回洛阳。谁知道，这里完全不一样了。”

“青龙哥哥不仅贪睡，还是个路痴。”朱雀偷偷说。

“小青龙，你要跟他们走了么。”卢舍那大佛惆怅地说道。

青龙回头看看她，颔首说道：“美丽的女士，与您愉快的相处，将是我珍藏的回忆。”

卢舍那大佛轻轻笑了起来。

“你看，那衣褶雕刻得如此逼真，时隔千年，我们仿佛还能感觉到它随着微风轻轻抖动。”一旁的导游兴致高昂地说着。

“哇！”游客们纷纷感叹。

衣褶的确在抖动啊。菱纱无奈地想着。

卢舍那大佛眼里满是不舍，轻轻叹了一口气：“后会有期。”

青龙离开卢舍那大佛，落到菱纱头顶。它颇有些伤感地回望一眼，默默盘成一团，很快睡着了。

6

菱纱在沙发上翻着报纸，一则新闻吸引了她的注意力。

《酷暑降雪，首都近日天气异常》。

她想起自己可怜的每天要剪一次的头发，问道：“你们中谁掌管冬天啊。”

“玄武爷爷！”朱雀欢呼道，吵醒了青龙。

青龙瞅了一眼报纸，说道：“玄武负责守护北方，是它的可能性很大。”

菱纱翻箱倒柜找出件长款羽绒服，装在书包里，一到北京就套上。

这天气……真是……

她看着路上行人悲愤又无奈的样子，忍不住叹了一口气：“你们觉得它会在哪？长城？天安门？故宫？”

青龙说道：“哪里最冷，它就在哪。”

朱雀移来一个十分精确的温度计，似乎是哪个实验室的。

菱纱拿着温度计，边观察水银体的情况边顶着风雪走，打了好几个喷嚏。

青龙看了她一眼，变幻成一条平凡的围脖，套在她脖子上。

菱纱受宠若惊地向他道谢。

正如朱雀会瞬间转移，青龙的特殊能力是随意变幻。

“青龙哥哥很温柔的。”朱雀骄傲地说。

淡青色的围脖变成淡淡的粉红色，青龙害羞了。

可是过了几分钟，围脖发出了轻微的鼾声。

也许……他只是想换个姿势睡觉……不不，我不能这么胡乱揣测别人的好意……菱纱强忍着吐槽的冲动。

菱纱在故宫博物院看到玄武。

一条蛇盘踞在乌龟身上，淡定地看着她。

玄武说道：“我醒来时看到白虎从封印中逃跑，你们两个怎么也推不醒，就去追它，可惜老胳膊老腿，还是追丢了。”

“小白虎好战，恐怕会惹出事端。追逐耗费大量灵力，我暂时无法预知未来，只好在这里停驻，等着恢复。”

“预知？”菱纱惊讶不已，转念一想，就明白了。

先秦时期，王室用龟甲或兽骨进行占卜，刻在上面的文字通称甲骨文。自1899年，清朝金石学家王懿荣无意发现甲骨文以后，关于甲骨文研究的热潮在学术界一直没有消退。河南安阳小屯的殷墟甲骨更是震惊中外。

龟甲可以占卜，是因为包含灵力，有预知之力。

“为了联络我们，你让这里下雪，希望引起我们的注意是吗？”菱纱佩服地问。

玄武尴尬地点点头。

其实它是灵力消耗过度，有点控制不住，还好歪打正着，找到同伴。

“您要不要吃什么东西啊？吃饱了恢复起来会更快吧？”菱纱讨好地说。

“我们是四神，根本不会饿，哪里用得着吃东西？”青龙疑惑地看了她一眼。

朱雀偷偷躲到青龙身后，不敢露面。

菱纱为这几天消耗的大量巧克力捶胸顿足。她还骗父母自己学习压力过大，要吃巧克力缓解压力。

“我看到了，”玄武忽然开口，“长安，白虎在长安，历代王气聚集之地。”

“我看到了许多古代士兵，看战袍，和汉朝有点相似……不好，我们快赶过去，要来不及了！”

“我现在灵力不够……”朱雀快急哭了。

青龙和玄武默默把灵力输给它。

7

西安的夏天十分炎热，所幸有玄武在身边，减去不少暑气。菱纱把羽绒服脱了，让朱雀移回家去，急急奔进兵马俑博物馆。

看见许多古代士兵的话，一定是这里。

如果有人也能“看见”，一定会笑出声来。

她的身边飞着圆滚滚的小红鸟，犯困的小青龙、老态龙钟的蛇与乌龟，一路风风火火。

菱纱冲进了博物馆一号厅。这是一个长方形的巨大的秦军主力地下方阵，有无数兵卒车马，摄人心魂。

每个兵马俑的面容都不一样，充满了工匠的个人风格。

他们的面容看起来很鲜活，仿佛是沉睡着的人，菱纱打了个寒颤。

“你们来了？”一只威风凛凛的小白虎满意地舔舔爪子，“我已经施了三天的法了，与我一起见证最伟大的秦军的复活吧。”

厅中风声大作，秦兵们慢慢睁开眼。

最先发现不对的几名游客尖叫起来，有人昏过去，更多人开始往外逃。

“厅外列队。”小白虎得意地笑了起来。

秦兵纷纷从坑里翻出，沿着贵宾通道走出来，带头的秦兵手中拿着七米长的矛，威风凛凛宛如天神。

“秦始皇，雄才大略，千古一帝；秦朝，武力最强盛的王朝，人民最怨恨的时代！”白虎陶醉地说着，“汇集了最强大的王气和武力，还有最深的怨恨，将是怎样的一支军队呢！真是让人期待啊！”

厅里乱成一团。

“战争！这世上有什么比战争更美妙！”小白虎的尾巴愉快地摆来摆去。

秦兵们在厅外组成了整齐的方队，等着下一步指示。

他们雄赳赳气昂昂地唱起秦朝的军歌：

“岂曰无衣？与子同袍。王于兴师，修我戈矛。与子同仇！”

“岂曰无衣？与子同泽。王于兴师，修我矛戟。与子偕作！”

“岂曰无衣？与子同裳。王于兴师，修我甲兵。与子偕行！”

珍宝馆里的一号、二号铜车马也迅速赶了过来。

“这是怎么回事？”工作人员跑过来，当场晕了过去。

“阿虎，你也该闹够了。”玄武叹了一口气，“跟我们回去吧。”

“老头不要多事！”白虎朝它吼道，“关了那么久，我都快闷坏了，不好好活动手脚怎么行！”

乘着它俩争吵，青龙变成一块巨大的板砖，朱雀把它瞬移到白虎头上，狠狠砸了下去。白虎就这样昏了过去。

这就……结束了？菱纱大跌眼镜。这原来不是战争片，而是一部高潮迭起神展开的……喜剧吗？

“快，趁这小子没醒，快摆阵。”玄武喘着气喝道，“必须让相关的人都忘记和我们有关的事，让一切恢复原状。”

青龙变回原形，痛得在地上扭动着。力的作用是相互的，它一定也很痛。菱纱同情地想着。

它们按东青龙、西白虎、南朱雀、北玄武的方位布好阵，由于白虎昏迷，它们让菱纱站在白虎身边。

“真的没问题么？”菱纱不自信地问。

“你能看到我们，就是灵力强大的最好证明。”玄武慢悠悠地说，“我们念什么，你跟着念，就可以了。”

古怪的咒语声交叠在一起，渐渐放出光芒。

洛阳，卢舍那大佛恢复了安详而一成不变的表情。游客照片上，她的神态也变成正常的样子。

北京，大雪忽然停了，阳光普照，穿着羽绒衣的人们惊讶地对视着。

杭州，捡破烂的老人打开报纸包好的一堆头发，惊讶地发现它们忽然消失了，她揉揉眼，觉得自己大概是眼花了。

黑、白、红、青四道光芒相互缠绕着，直奔河南。

原地待命的秦兵仿佛受到指引般纷纷回了展厅。

惊慌的游客们渐渐镇定下来。他们站在艳阳下，开始疑惑自己为什么出了展厅。

所有的记忆渐渐被抽离。

菱纱睁开眼睛。

“这是……哪里？”

“我为什么在这里？”

她觉得自己忘了什么重要的东西，但是怎么也想不起来。

8

菱纱打电话回家，母亲听说她在西安后大惊失色。难道是叛逆期到了？她疑惑不已。

“纱纱，去咸阳机场，马上回来。”父亲接过电话，急吼吼地说，母亲使了几个眼色，又放软了声音，“我们给你订机票，先回来再说。”

菱纱一头雾水地回到杭州，父母在萧山机场等着她。

母亲抱着她痛哭起来，她也哇的一声哭出声来。接下来的暑假哪里都不能去，菱纱被禁足在房间里。

9

暑假结束前，菱纱和母亲一起去发掘工地探望父亲。

在那里，她见到曹操墓出土的一面很美的四神规矩镜。

所谓规矩镜，指的是汉代流行的一种镜子款式，有着代表天圆地方的圆镜身和方座钮，装饰有L、T、V三种纹饰，美观规整。

四神，指的是东青龙、西白虎、南朱雀、北玄武。青龙掌春，布德施惠；朱雀掌夏，讲究礼乐；白虎掌秋，尚武用刑；玄武掌冬，强化治安。

但是这里的四神很有些人性化的意味。朱雀并不优雅，反而圆滚滚的；青龙眯着眼，仿佛在打瞌睡；白虎气呼呼的，似乎在生气；玄武则微笑着，似乎能看透一切。

镜子的资料并没有公开过，但菱纱有着一种莫名其妙的熟悉感，好像在哪里见过。

她凝神望着这面镜子，露出了若有所思的微笑。P

游戏心情
国产MMORPG怎么了?

■湖北 一辉

好像所有的MMORPG游戏运营下去的唯一发动机，就是以弱肉强食的丛林法则去驱使着玩家无休止的养成，在这个游戏世界中，没有一个玩家敢有一刻的停歇，更没有几个人敢踏踏实实地坐在那闲聊，因为一旦你稍微把绷紧了的神经放松下来，你就会立刻被高速运转的养成大军远远地抛在后面，而众所周知，你的打杀能力要是跟不上，是根本不会有人带你玩任何玩法的。

就像某位玩家说的那样：现在玩游戏还是游戏玩人？真的很累。所有的一切是为了什么，为了比别人更好。为什么要比别人强？因为PK，有成就感，不然谁去一直练级，搞装备，不然你练这么高干什么，难道只是看看？

而我玩过的所有的国产网游，无一例外皆是用这一法则去运转、去盈利的，诚然，就像炮制出这些游戏的游戏商预想的那样，几乎没有任何一个玩家敢于懈怠，更没有几人胆敢在追逐武力、生活职业等级的道路上稍稍停歇下来，和路边的玩家心平气和地聊上几句天。

MMORPG游戏，在游戏世界中最核心的竞争力，当是其能最逼真的模拟现实中的社会形态和社会构成，并利用这一优势去尽可能的发展交互，丛林法则和弱肉强食只能是作为玩家自强和自卫所必需的催化剂而已，如何能无耻到将其作为玩家玩下去的唯一动力呢？

如此一来玩家只可能是被逼无奈地强行被驱使着脚不沾地的获取各种武力或生活资源，而且还一刻不敢停歇，没错，各种各样的养成玩法和对抗玩法永远都是不缺人的，因为所有的MMORPG只有这两种游戏玩法，可是在我看来，抛弃或背弃了MMORPG最大的优势和核心竞争力——交互，而去舍本逐末地将养成和对抗发扬光大，并让玩家在无休止的对立和养成中身心俱疲、孤独若斯，既是玩家的悲哀，更是MMORPG的耻辱。

bluesky: 是啊，现在的网游越来越多的以各种各样的无底洞来作为留住玩家的手段，当初UO和最早的《魔兽世界》那种探索和合作的精神真的很多年再也没有见到了，这是所有国产网游厂商乃至整个中国游戏界都要多多思考的问题。

粥粥的IT与游戏（37）
秒杀





12月中旬刊
快评

乍一看封面没反应过来，还以为是国产网游，细看下面的Logo才缓过神来……这期BlizzCon专题挺厚实的，希望除了BlizzCon、E3、TGS这些著名展会之外，对CoD XP还有QuakeCon等等也具有相当影响力的游戏展会关注再多一些。**（网友 V）**

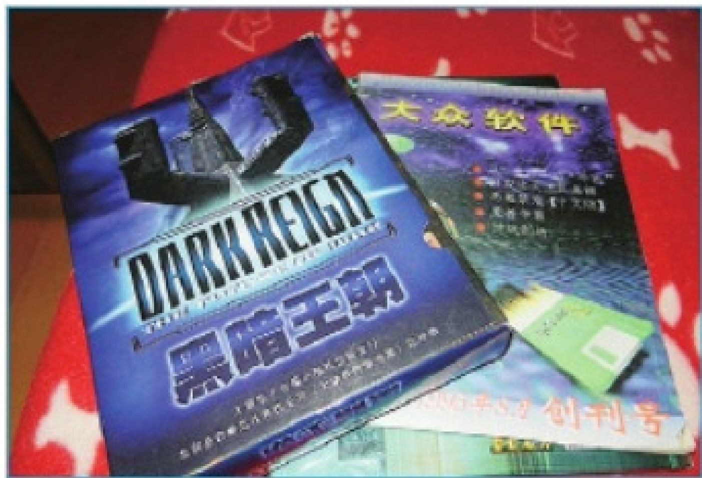
《杀出重围——人类革命》近期曝光率很高啊，“老滚5”的攻略和专题什么时候可以见到呢？**（网友 老冰）**

bluesky: 《熊猫人之谜》确实看起来很有国产武侠游戏的味道，当初看到新闻的时候就有这种感觉，其他重要展会和玩家活动的新闻我们也会多加关注。《上古卷轴V》的攻略和相关专题最早在3月份的期刊上就可以看到了，我们在很努力的游荡整个天际省，同时还要提防膝盖中箭……

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到bluesky@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#在“古老”的上世纪90年代，有一段曾经繁荣的单机游戏岁月，国内单机代理商——电子艺界、育碧软件、新天地、第三波、晶合……带来了大批欧美单机经典。如今这些堪称启蒙的游戏走入了历史，你还留着什么关于这些单机正版的记忆？作为一帮在青铜时代感慨黄金时代已逝的老人，说说你的感慨吧。



12月1日 11:25 来自腾讯微博 全部转播和评论(282) 转播 | 评论 | 更多

Joker：必须3DO，必须《英雄无敌》，我爱死开始的时候那个低沉的男声念出3DO时候的感觉了，倍儿有范儿！

白衣渡江：至今留存D2的收藏版里的T恤（穿了几次后破了，就放着不敢穿了）；《无冬之夜》的收藏版大盒子都在；《樱花大战》的收藏版，里面带全套VCD的那个；“仙剑2”的收藏版是最“坑爹”的；其他的盒子就不细数了，暴雪的大作基本都保存着；EA的也留着一些盒子……还有N多的港台版游戏。

魔之左手：《毁灭战士2》，培养了我的方向感。还有“仙剑”“轩辕剑”系列、“银英3”，还有好多FPS、STG，现在还装着VPC和DOSBox玩老游戏。

Stingland：《大富翁3》，高中有一次考英语，阅读理解是讲哥伦布（Columbus），我通篇都觉得沙隆巴斯真不错。

wunan：《美少女梦工厂3》《心跳回忆》《复仇魔神》《极品飞车2》——最早入手的其实是《甲A风云》……

火狼：《魔法门6》《辐射2》《魔法门之英雄无敌》《铁甲风暴》《黑暗王朝》《盟军敢死队》《秦殇》……虽然现在我已经习惯数字化购买，但是方方正正的盒子捧在手里的质感，却是再也找不回的回忆。

ST06：真想把家里各种第三波、智冠，还有奥美的大盒子拍一拍。其实现在我最宝贵收藏品大概就是第三波出的“暗黑”中文攻略本，还有智冠代理的《英雄无敌》。

刘剑：《模拟人生》《主题公园》《极品飞车》……当时给电子艺界寄够几张游戏盒子里面的表单，EA还给我寄回来一个蓝底白色的会员卡……

连根塞：晶合那年代么，记得有Falcom的《魔幻精灵》沉迷过，当年的盘是良心啊……

JEDI：介绍EVA很棒，后来我就陷进去了。

魔之左手：单机正版，我存了好几个的“轩辕剑”和“仙剑”的版本，但是豪华版只抢到一个，我要豪华版……

马冉：唉，我是被盗版残害的一代青少年……

大众软件果然棒：#大软话题#《战地3》和《现代战争3》不仅是2011年销量最佳的，也是话题性最大的两个FPS游戏。在BF3宣传时，EA瞄准MW3主导了一场口水战，到今天演变成粉丝们自发的站队和互相攻击。BF3 vs MW3，大势已成，但作为一个理智的玩家，你认为它们真的有vs的必要么？



11月25日 20:39 来自腾讯微博 全部转播和评论(146) 转播 | 评论 | 更多

CABAL：EA的野心谁都知道的，就像FIFA战胜实况一样。

施鑫君：两家公司带头互喷，玩家怎么可能理智。

小魔：理性观望，先玩MW3后玩BF3，因为我觉得BF更耐玩一些。

钢铁肖恩：《战地3》和《现代战争3》各有所长，没什么可比性，我表示一般喝茶围观伪军迷和CoD党互喷。

半神巫妖：EA成功借着挑战MW3的举动给自己的快餐游戏披上了神作的外衣，但这仍不能掩盖他们的流水线式游戏制作方式。下一个又想挑战谁呢？TES5？

Joker：现在最可笑的情况是厂商带领旗下玩家开起了口水大，我个人认为还是看看就好。

Enigma：厂商带头鼓吹阵营化的目的是什么？扩大品牌知名度便于自己卖游戏而已；玩家搞阵营化的目的又是什么？获得集体认同感与团队归属感罢了。两者的根本目的不尽相同，不可一概而论，这是前提。至于从玩家的角度来看是否有必要针锋相对——只要不越线，圈子里的事就让它在圈子里绕去吧。

金戈画角：见怪不怪了，国产单机同质化及其严重的两款作品都能使玩家自发互喷，这两个还算侧重点不同的游戏之间发生这种事，还有什么好奇怪的。

曹怡之：话说“使命召唤”和“战地”各有所长，其实没有什么可争论的，“使命召唤”的剧情和“战地”的多人对战各有特色。单机任务更需要流畅的画面来体验精彩的剧情，多人对战还是需要强大的引擎来展示拟真的战斗。

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以上话题及回复来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题



编辑部的故事

中旬刊龙年见面会

每年第一期繁忙的改版工作已经告一段落了。和往年有所不同，2012年的《大众软件》的变化是一步一步呈现给读者朋友们的。你们已经看到了从12月份开始，《大众软件》上、下旬刊的应用部分已经发生了巨大的变化，那么变化会持续下去的，中旬刊的栏目规划、版式设计也正在改变。你喜欢现在的在线争锋吗？你喜欢独立的桌面游戏吗？你喜欢……编辑部的神秘人物落琪吗？嗯……这就是今后落琪要带给大家的礼物了。你对编辑部漫画有什么样的感想？欢迎E-mail到roll@popsoft.com.cn告诉我们哟！感谢魔之左手的大力协助！

接下来的一年里，编辑部的故事会以漫画的形式出现。
敬请关注哦~



大家好!
我是爱游戏更爱美女的浮云~
我是打算全机种制霸的Oracle
我是你们最爱的小虾!
也是~百变的梅林粉杖
呼~我是蓝星!
还有我落琪~
我是bluesky
陶子~

当 当 当
虾米！？
那么，在这新的一年里请我们的梅林大人先说几句吧~
对于这次改版我们其实什么也没改~都是骗人的!哈哈哈

最后…
吉祥如意!
祝大家龙年大吉
意气风发
多买杂志哦亲~
发财发财，红包拿来~
学习一定要进步啊！孩子
新年快乐~

死神来了5
Final Destination 5

“死神来了”系列大概是电影史上最不怕剧透的影片了。从第一部开始，整个系列的流程已经固定，人们看这部电影的唯一乐趣就是更新奇的死法。但从第四部来看，死神好像有点江郎才尽的兆头，杀一个人经常要拉上一群人陪葬，全无系列之前的优雅。好在最新的这一作让我们对这个系列重新燃起了希望。

继前几部飞机失事、连环车祸、过山车脱轨和赛车场意外后，拉开新故事序幕的将会是一场吊桥倒塌事件，一个男子的预感救了一群参加公司组织的野外拓展活动的同事，令他们在遭遇了悬索桥坍塌的意外灾难后侥幸逃生。但是这群倒霉蛋们注定无法顺利逃生，在与时间的可怕赛跑中，他们发了疯一样寻求逃脱死神魔掌的方法。



《死神来了5》是一次回归，这次我们不再有轻松段落，整体的风格贴近第一部和第二部，营造出一种悲观的、充满黑色宿命论调的气氛。主角不停的和死神赛跑，在死亡公路上追逐。当然观众最感兴趣的还是花样迭出的杀人桥段。本片的导演坦言自己更喜欢之前的公路连环车祸与过山车事故。于是在本片里，我们可以看到电影向这两段致敬的桥段，只不过改为了吊桥事故和水上乐园。让人欣慰的是，以往一碰就破的“番茄人”效果在本片中现在得到改观，本片的CG技术进步了很多，3D效果更是锦上添花。

在曾经的作品里，主角们曾意识到自己可以和死神抗争，可惜这种情节只是昙花一现。本片的编剧终于意识到了这一点，故事终于可以给人希望，而不是以前看到开头就猜到结尾的绝望，这也是本片与以往作品的最大不同。



猪头逛大街3
A Very Harold & Kumar Christmas

自上一次冒险已经过去了6年时间，哈罗德和卡玛都过着安静的生活。现在，他们在准备自己家的圣诞节。可是就在这个节骨眼上，他们不小心烧掉了哈罗德的岳父最钟爱的一棵圣诞树。为了不让老丈人发怒，他们发誓要找一棵看不出来是赝品的替代品回来。可是，按照这两个人一贯的品行，这次的寻找圣诞树之旅，恐怕又要变成充满了各种笑料的大冒险了。

继承该系列一贯特色，本片就是纯搞笑片。整个系列虽然都出自不同导演的手中，但在笑料、剧情和讽刺程度上却是如出一辙，因为他们有两个共同的编剧，堪称这个系列的灵魂。值得一提的是，本片主演之一的Kal Penn在上一集拍完之后去了政坛从政。但是为了拍摄本集电影，他最终辞掉了自己在白宫的工作。



完美搭档
Perfect Partner

2011下半年度的韩国影坛几乎是浪漫爱情片的战场，充满了甜蜜的硝烟。除了大肆宣传的《宠物情人》外，《完美搭档》也非常吸引眼球。加之影片导演朴显秀曾一手缔造出叫好叫座的《单身贵族》《精彩我生活》等片，实力有目共睹的，况且本片还有一个扭曲的故事：

陷入低潮期7年之久的著名剧作家和同病相怜的美食家在周围朋友的建议下，决定通过谈一场恋爱来获求新的灵感。然而，一个巴掌拍不响，找谁来实现这次暗藏玄机的恋爱大作战呢，于是他们盯上了身边最近的人，一场阴差阳错的爱情大作战就这样开始了……饰演男女主角恋爱对象的金山浩和尹彩伊都系出道新人，此前没有过多表演经验，刚好能够诠释出那种“被利用”和“被恋爱”的无辜状态，为影片增色不少。



快乐的大脚2
Happy Feet Two

2006年，《快乐的大脚》横空出世，成为了当年动画片中的最大的赢家。除了有趣的故事和不同于皮克斯的主题之外，这部动画受人欢迎的一大原因是那些大牌明星的配音。尤其是罗宾·威廉斯一人分饰多角的抢眼表现，成为了很多粉丝的谈资。因此在第二集中，导演找回了那些在第一集中献声的演员，依旧让他们在片中为自己曾经“扮演”的角色配音。

除配音意外，憨态可掬的动物们也是本片的一大亮点。本片加入了更加丰富的动物，大到海象，小到磷虾。动物种类的增多，给剧组也带来了不小的压力。因为他们要去研究很多动物的构造以及运动的方式。然后给他们设计人们能接受的新形象，最后再按照这种形象为它们设计性格和情感。但从电影的素质来看，剧组人员的辛苦无疑是值得的。

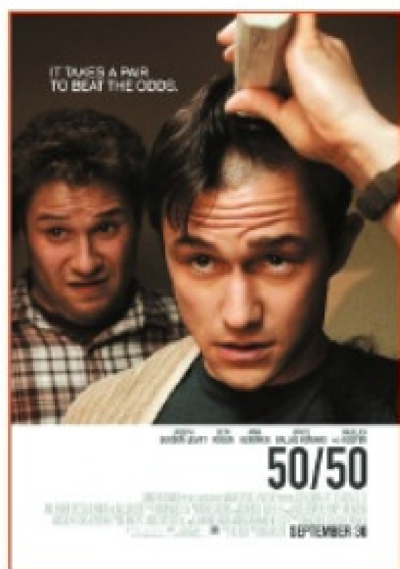
那些年，我们一起追的女孩
You Are The Apple Of My Eye



每个学校都有一个让众人追逐暗恋的漂亮女孩，每个青年都曾年少轻狂过，也有一堆莫名其妙、荒唐恶搞、胡闹打屁的匆匆日子，然后，青春就悄悄地逝去了。当我们在社会上漂泊，偶尔回过头来看，才发现曾经的日子是那样让人向往。其实，青春不远，一部好电影便能把你带回去。

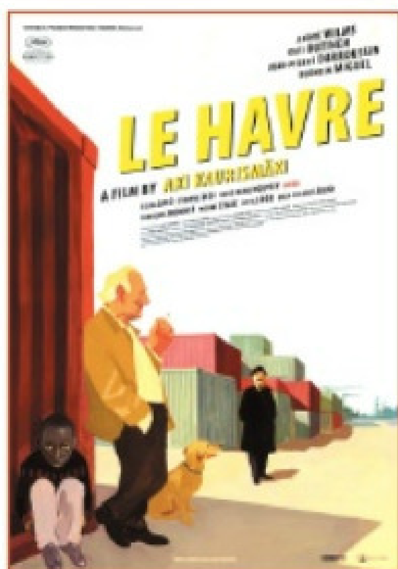
本片讲述了高中男生为了得到心中女神（女主角沈佳仪，陈妍希饰）的青睐，而不惜与朋友展开一场夺爱战的故事。就这么简单，故事完全算不上曲折，甚至要说它有点平淡也不为过。但也正是这种平淡武器，毫不做作，击中了人心里最柔软的地方，让每个人都想起自己17岁的那个夏天。中国台湾省偶像剧教母柴智屏首任制片，作家九把刀自编自导，将同名畅销小说搬上大银幕，既成功地拍出上世纪90年代学生电影的清新质地，又巧妙混合了现今流行的Kuso元素。九把刀自己非常喜欢这部作品，他曾表示："我很重视这部电影，只有一种办法可以表现出我对这部电影的重视，那就是我完全成为股东，我出更多的资金。我买过车，也买了房子。但从今以后我终于可以说，我买过最贵的东西，是梦想。"

或许每一个男孩子在读书的年纪心中都有一个属于自己的"沈佳仪"，她气质好，学习好，长相好，性格好，追她的人一抓一大把。而那时的自己不是胆小畏惧的只敢偷偷喜欢，就是幼稚无比的使劲在对方身上作怪，直到错过美好的姻缘。这也是这部电影最成功的地方，它能让每个人都在电影里找到自己的影子。与其说这是九把刀的梦想，不如说是我们自己的梦想。P



抗癌的我
50/50

《抗癌的我》根据威尔·里瑟尔的同名自传改编，讲述了主人公在25岁那年不幸被查出患有癌症，后来一直以积极心态抗癌，最终战胜病魔的故事。虽然这是一部关于癌症的电影，但是编导却并没有把"抗癌"放在首位表现，影片讲述的是一个关于友情和生命力的故事。片里的亚当在现实生活中的原型就是本片的编剧。他在6年前，也就是自己24岁的时候被确证患了癌症，之后便开始了自己的抗癌历程。他的好朋友塞斯·罗根给了他很多的鼓励，两个人用幽默、乐观战胜了病魔。现在距离威尔被确诊已经过去了6年时间，他的癌症没有复发、没有扩散。站在医学角度上来说，他的癌症已经被治愈了。影片的故事就来源于他和朋友的真实生活，虽然有关癌症，却充满了轻松与微笑。P



勒阿弗尔
Le Havre

本片是这样一部苦中见泪的苦涩喜剧：老人马尔赛曾经是一名作家，现在依靠给别人擦皮鞋艰难维生。屋漏偏逢连夜雨，他的妻子又身患重病。在他的妻子住院期间，马尔赛偶然结识并收留了一个非法移民的非洲小男孩。为了帮助他躲避被警察当作重犯的追捕，并把他送到伦敦目的地和亲人汇合，马尔赛在周围朋友邻居帮助下，开始了一段独特的经历。

本片与导演阿基·考里斯马基之前的许多作品一样，关注的是社会底层人物：温饱成问题还嗜酒的擦鞋匠，善良忠诚的妻子，宽容明理的面包店老板娘，温婉坚定的酒店老板娘。这些人在帮助偷渡黑人小孩的过程中，八仙过海，各显神通，流露出人性善意的一面。在法国电影特有的浪漫幽默中，本片不仅拷问了人性，圆满的结局也让人倍感温馨。P



海豚的故事
Dolphin Tale

一只年幼的海豚在海洋里随意地嬉戏，却不幸地被捉螃蟹的陷阱抓了个正着，它的尾巴受到了严重的损坏。幸运的是，它被人们发现并送到海洋医院进行疗伤。但此时它与命运的抗争才刚刚开始。海豚这样的哺乳动物没有了尾巴就失去了在水中保持平衡和游泳的能力。倘若没有了游泳能力，它就没有办法来到水面上呼吸。这也就意味着它要么一辈子都在半露出水面的状态下生活；要么就在水里窒息而死。为了拯救这一条生命，一群海洋生物学家、兽医、假肢制作者们联合了起来，用自己的聪明才智为温特带来了一个奇迹——一个人工尾鳍。

这是一部很平实的影片，却囊括了人与动物的关系、家庭观念、残疾人缺陷等诸多发人深思的内容，值得我们静下心来细细品味。P

丁丁历险记
The Adventures of Tintin

“丁丁”系列是比利时画家埃尔热的著名漫画作品，迄今已销售超过3亿5千万册，被译成超过80种语言。现在斯皮尔伯格终于借助先进的CG技术将其搬上了银幕。

其实斯皮尔伯格早在1983年就想要拍摄《丁丁历险记》，在与埃尔热联系之后，发现这位比利时艺术很希望将自己的笔下的人物交给这位导演。不幸的是，两人还未真正见面，埃尔热便过世了。他的遗孀芬妮·洛德威尔完成他的心愿，将版权给了史蒂文斯皮尔伯格。谁知这一耽搁，就到了2011年。

或许我们也该庆幸这部影片能延期到现在，使得我们能看到一场视觉盛宴，将原著的氛围完全还原出来。本片采用“动作+CG动画”的方式制作，斯皮尔伯格曾介绍说，之所以没有采取真人演绎的方式是希望“丁丁”能尽量保持原来漫画的独特形象，动作捕捉不但可以保持住丁丁原来的形象，而且结合最先进的动画也能做出相当逼真的效果。影片和画面质感非常出色，细节部分真假难辨，堪称CG动画电影的新里程碑。



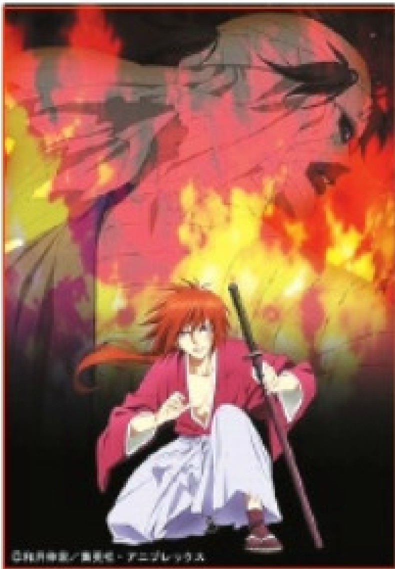
这么一部依赖于电脑特效的电影，幕后的特效工作室自然功不可没。按照拍摄比例，动作捕捉大概占到了整部电影内容的15%左右，其他85%都要依靠技师在电脑上完成。如此计算下来，演员们每表演一帧内容，动画技师就总共要伏案工作5小时才能得到完美的一帧电影画面，这还不包括白雪的戏份——那可是一只完全依靠数码技术制作出来的小狗，没有表演捕捉的成分在内。如今这部影片大受好评，不仅让人感叹，倘若本片早诞生20年，恐怕早已淹没在历史的潮流里了吧。



机动战士高达SEED
機動戦士ガンダムSEED HD

作为21世纪的首部高达作品，2002年10月开播的年番动画《机动战士高达SEED》具有相当美型的人设，偏重于描写角色心境和角色间的情感互动，为“高达”系列赢得一大批新的Fans，其中女性Fans更占了很大比重。这样一部在商业上取得了巨大成功的作品，在播放完结的8年后，推出重制版也在意料之中。

不过本作可不是简单的高清化，而且增加了原版没有的新画面，音乐也有重新混音。当年“高达SEED”的画面是4：3普屏，如今的HD重制版则是16：9宽屏。退一步说，即使只是重制版的“高达SEED”也仍然有一定看头，“种”饭们当然不容错过。现在又加入了这么多新内容，诚意满点，当年没有看过“高达SEED”的观众将其当新番来看也是一个不错的选择。



浪客剑心 新京都篇
るろうに剣心 新京都編

《浪客剑心》是1994年至1999年在《周刊少年JUMP》上连载的超人气侠客漫画，是一部在日本动漫界有着里程碑意义的元老级作品。如今阔别15年，不仅新TV系列已经公布，一些列15周年纪念企划也随之而来：未放映特别篇、OVA、剧场版、PSP专属游戏等等。本次发表的OVA把本来TV里的”京都篇“大胆重制，并将以卷町操的视角来描绘这个15年后的新版京都篇。制作阵容基本保留了旧版的主创人员，至于CAST方面，唯有斋藤一的声优换成了成田剑，其他皆保留不变，沿用15年前的声优阵容。

对于80后来说，《浪客剑心》这部动画可以说是伴随了整个童年时代。转眼15年已经过去，不论OVA的最终质量究竟如何，看着这个系列复苏，也算是实现了一个儿时的梦想吧。



龙珠 巴达克之章
ドラゴンボール エピソード オブ

“龙珠”系列一直不缺外传，但这次的外传让系列爱好者有点不能接受，原作漫画由鸟山明监修，讲述穿越到过去的巴达克成为第一代超级赛亚人的经过。巴达克是孙悟空的父亲，在《龙珠》原作中曾经几次登场。他一个人挑战弗利萨，却被弗利萨用一个手指就轰飞了。在本片中，巴达克不但没有死，而且还穿越到过去，降落到一个名叫普兰特的行星上。这个行星被酷似宇宙海贼齐尔德盯上了。巴达克在与齐尔德决战的时候变成了超级赛亚人。大败而归的齐尔德留下一句遗憾：“一定要小心会变成金色的超级赛亚人。”于是关于超级赛亚人的传说便开始在弗利萨的一族中流传，这才有了后来弗利萨消灭所有赛亚人的悲剧。

目前可以确定的是，这样的因果循环一定会摧毁广大爱好者们的世界观。

玩游戏的十大强迫症

一般认为，每50个人里就有一个家伙有某方面的强迫症，或潜伏或明朗，或轻微或严重。游戏中的强迫症未必是一种令人抓狂的神经官能症，倒是往往能带来不同凡响的游戏体验。



不妨换一种理解——Live long and play。玩游戏最要紧的是开心，100%达成好比天上浮云……

■湖南 Dawn

No.10 探索狂

面对80平方英里之巨的世界，每个初入艾泽拉斯世界的玩家都会感慨：天地真大，人真小。事实上，在此之前的《无尽的任务》和《星球大战——星系（Star Wars Galaxies）》的地图面积也不小，只是缺少一点点细节、气度和情怀，啊我不是暴雪青啊。

如果不带着审美情趣去赏玩山水，你就会以为跑任务就是全世界。我很好奇“地图全开”成就控的眼中，风景是个什么概念，毕竟现在每个RPG大作都有一个广袤的世界舞台等待着每个盖世英雄到来，远景不再是纸片贴图，可以爬上去；飞鸟不再是两帧动画，可以射下来。这种所见即所得催生了一大批游戏中的云游客，他们会在《质量效应2》里把每个行星的资源都采集枯竭，会在《上古卷轴V》里凭借波诡云谲的实景地图摸索着游遍列国，会以为地图上新添的一大片真是自己手绘上去的。漫漫长路，起于家门，这些志在周游世界的Walkers尊奉一个信条——两岸猿声啼不住，没事你就走两步。

No.9 囤积狂

玩游戏时有这么一群理性的玩家，他们有神兽护驾却不轻易召唤，因为每个品种仅有一只；他们身怀绝世武功却不轻易施展，因为绝招大多有次数限制。

《不见不散》里阮大伟怀抱高档酒瓶半醉半醒，朋友问：“伟哥想吐吗？”“想！可我舍不得，路易十三的。”他是舍不得吐，很多玩家是舍不得吃，他们二次元口袋里的药罐都足够开间药铺了，他们就是强撑病体以命相搏，也舍不得吃掉一个济生散或是菩提凝冰露。他们不是吝啬，也不是高玩，他们这是要实现资源配置最优化，道具需要被用在最需要的时候，而最需要的时候就是下一次战斗，所以终极大魔王往往要面对火力全开、生命力强劲的可怕对手，只听他们忿恨地碎碎念：“呜哇！这游戏怎么到这儿就完了啊！我这些存货就全砸你身上吧！”

No.8 对话狂

佛陀有云：“词句有毁灭之力，亦有拯救之能。词句既真且善，便可改变世界。”韦爵爷大概会同意前一句。我们在日常生活中的对话是个开放式命题，有时话不投机半句多，有时一句顶一万句。好在RPG游戏中对话内容基本上是预设且条件触发的，魅力指数、好感程度、演讲Perk、外交技能、善恶阵营、种族相貌等等，涉及因素无非诸如此类，要触发隐藏结局还必须按部就班地选择和哪些人对话、和谁先对话。

乐于见证无数平行宇宙的玩家就不惜用穷举法套出所有分支，于是他们总在关键对话处存档。问题是分支再分支，选择又选择，他们的存档也常常多达数百个。碰上分支有无数种可能的恋爱文字游戏，只怕存档数还得翻番吧。

No.7 搜刮狂

玩家有理由相信，游戏中的道具不可能平白无故地存在，所以。你看，《丧尸围城2》中报纸卷的杀伤力虽然堪比“捻碎花打人”，但和威士忌一组合就能制成烫手的“莫洛托夫鸡尾酒”；《怪物猎人》系列中怪物的粪便可以增加农作物产量，还能制成把怪兽恶心走的肥料玉，同样，《永远的毁灭公爵》中的马桶里也隐藏着大杀器……

剑号巨阙，珠称夜光，本来玩家还会精挑细选地收集来头和名头都响亮的道具，像田七鲨胆散、九转灵宝丸、墓穴的抚弄、抽动的挣扎什么的，后来贪婪的人将魔爪伸向了李柰芥姜锅碗瓢盆之流——大蒜，拿着；桶子，揣上；损坏的旧书，也要。这些拾荒者的敌人不是卫兵的视野，而是负重；这类玩家的烦扰不是没东西可拣，而是可拣的太多了。相信每个有搜刮强迫症的《死亡岛》玩家一开门看见满屏的“搜索”提示都会备受煎熬。扭头就走吧？纳尼？！身体无法控制了！

No.6 美化狂

康德认为艺术是“自由的游戏”，其显著特征就在于它只是对事物的纯粹外观产生兴趣。所以爱美之心人皆有之，美学上认为只有当人在他所创造的对象世界中体验到自身生命活动的韵律，意识到自身的创造、智慧和力量，并引起情感上的某种愉悦和满足时，才会唤醒人的审美需要。当然了，康叔说的可不是电玩游戏，但是你到《模拟人生》系列美化MOD论坛里逛逛，就能理解这种审美需要的产生机制了。这些神奇的网站里有丰富的肤色补丁、眼球补丁、耳型补丁、发型补丁、脸妆补丁、服饰补丁、坠饰补丁、家具补丁、宠物补丁、车辆补丁、房屋补丁、老年人补丁、吸血鬼补丁等等等等，愣是把一个模拟游戏玩成了化妆游戏。

这并不是孤例，凡是存在捏脸环节的游戏——《龙腾世纪》《上古卷轴》《辐射》《孢子》云云——都会催生一大堆美化MOD，能让欧美大妞猛男一秒钟变日韩小清新。爱美的男生倒不至于去找眼影美化补丁，他们要的是光影美化补丁，人物糙点没关系，只要世界可以更美点就行。心怀天下，此所谓大丈夫。

No.5 练功狂

昔日杨过在海潮之中练剑，以木剑迎波击刺巨浪，日夕



（左上图）虽然不会滚出一堆苹果，但是《暗黑破坏神Ⅱ》里踢桶子的脚感还是很好的，只是为啥众位英雄腿力可以踢开结实的橡木桶子，却开不了没有钥匙的箱子呢？
（右上图）修改器才是真霸道
（右中图）要啥修改器，R110就是
（右下图）这个问题该问你啊，当年经常被9999伤害秒掉的萨大









踢母鸡是《神鬼寓言》系列的传统比赛项目，哪个玩家遇到这些肥胖的家禽不是条件反射般地上去踹一脚呢？啊！88.32米，似乎铅还灌得不够饱

如是，寒暑不间，终于欲轻则轻，欲响则响，剑风已可与扑面巨浪相拒。雕兄纵然力道惊人，也已挡不住他木剑的三招两式，神雕大哥哥从刷级场所回到中原后已是一流高手。

很多RPG玩家都学习这种苦修方式，忍耐着比玩网页游戏还要重复的机械流程，力图最终达到“一招流”的境界，就像《说唐》里的李元霸，一柄大锤，任谁都是一锤砸翻。开明兽？一锤砸翻。白速龙王？一锤砸翻。金轮法王？一锤砸翻。萨菲罗斯？一锤砸翻。在走上独孤求败的巅峰之前，不知耗去练功人多少光阴和键盘按键，他们还将这种惯性思维延续到《博德之门》等欧美RPG中：“哪里好练级？翼龙巢穴刷怪快吗？高分求答案。”老玩家都笑了：“这游戏啊，不是谁等级高通关就厉害，谁等级低通关那才是真本事呢。”

No.4 破坏狂

每个人的内心深处都躺着一只野兽，品德人性和法规制度从内外组成樊笼，暂时囚住了这只九尾。然而在不少沙盘游戏中，游戏机制就是要诱使玩家为非作歹，《横行霸道Ⅳ》中街上的行人看着就想一可乐罐扔过去，《神鬼寓言Ⅱ》中村里的老母鸡看着就想一脚踹过去，《上古卷轴V》中满桌的酒肉看着就想一声“Fus Ro”吼过去。嘿，干嘛那么严肃呢？

教育心理学家桑代克认为学习即联结，“联结”指的是学习者对情境所引起的反应，比如你常在射击游戏中见到红色物体，朝它开枪就没错了，这就是一种情境引起的反应，而引发的爆炸总是能把奇怪地蹲守在易爆物旁边的敌人炸飞。于是，恭喜你，以后你每次见到红色物体总会情不自禁地去射击的，其状恰如巴普洛夫之犬。

有研究发现HTR2B很可能是破坏冲动变异基因，但是可以确定的是另一种基因，全世界有一半的人拥有它，并赋予了其携带者9倍高的概率实施暴力行为，那就是爷们才有的Y染色体。所以，是爷们都会把《暗黑破坏神Ⅱ》的桶子挨个踢爆吧，是爷们就会把《塞尔达传说》的草全都割尽吧。

No.3 修改狂

正如某先哲所言，这世界上存在着一种制裁一切邪恶的上古神器——“修罗·改·杀器”，足以令魑魅魍魉无所遁藏，令恶徒奸党惧我神光。要想获取神器倒也不难，通常游戏推出后不出一周就会重现江湖。

这必然是一柄搅动世界旧秩序的混沌之棍，一旦启用，前述的所有麻烦都将迎刃而解，《三国志11》中被拱卫的许昌不到一月就被某新君主攻陷，《泰坦之旅》中的堤丰

（左上图）《模拟人生》的皮肤脸型眼睛眉毛睫毛眼影眼线唇彩腮红等等等等一系列美化补丁促成了另一种玩法，就是截图做美型的校园风漫画，如果是《模拟人生——中世纪》则可以用来做穿越漫画，女生很喜欢的
（左中图）有些画面控的玩家叫嚣着装备了最强高清美化MOD的《横行霸道Ⅳ》能秒杀5代，拜托，最多不就是变成《跑车浪漫旅》吗？
（左下图）大姐你这有伤风化的打扮，抓你抓错了吗？









（右上图）你就蹦跶吧！还挖鼻孔羞辱人！一个Rematch你的进球就得白费！话说这是第几次Rematch了……
（右下图）同样是刷，RPG和ARPG的差别在于前者一般是应答性行为，后者是操作性行为，你在《猎魔人2》里就能刷出剑术心得对吧？



（Typhon）命丧一根吹火棍，《无双大蛇Z》里的诸位好汉的报名台词和败退台词得连起来念。噢，其实这不叫修改器，应该被称为作弊器，在经过《三国志曹操传》千锤百炼过来的博派玩家看来，这些simple & naive的小屁孩简直就是在亵渎游戏。当然，改派玩家也付出了代价——乐趣，乐趣已被改变，或者说被转移了。

《拆弹部队》中说“战争是一种瘾。”据我观察，改派玩家享受一边倒的战争的瘾更大，当作弊成为一种习惯时，他们或许连玩扫雷前都要先点开修改器，这是真的。

No.2 占先狂

麟虫三百六十，龙为之长；倮虫三百六十，人为之长。既然是自奉尊者，我们就常常陷入一种唯我独尊、我才能赢的偏执想象，尤其是在对抗A.I.的时候，这种必胜的心态尤其强烈。电脑不就一个区区铁疙瘩吗，凭我的神一般的意识和操作焉能不胜哉？他们在《钢铁雄心Ⅱ》（Hearts of Iron 2）中的库尔斯克和列宁格勒附近精心地设下埋伏圈，他们在《神偷Ⅲ》中的某个阴暗的角落朝着巡逻过来的警卫举起了罪恶的大棒，他们在《FIFA12》中等裁判开球哨音刚落就狂按传球键紧逼对方的控球队员。有时天不遂愿——哎呀，包饺子露馅了，警卫察觉了，断不下球反被电脑先下一城了，受挫多次后，这位尊者就立马斯巴达了：“喝！你个白痴破坏了我的艺术啊！”于是Load和Rematch往往成为这类玩家第二熟练的操作，Martin Tyler和Alan Smith出现频率最高的解说词就是疲态尽显的“Here we are, again.”

前文的那位斯金纳博士和长门有希都说过：“真正的问题不是机器人像人一样思考，而是人像机器一样思考。”一定要优势占尽再玩吗？游戏最欢乐的部分不就是各种变数吗？“斯巴达不需要欢乐！”那个砸键盘扔手柄的输不起的仁兄，到时候“第二次文艺复兴”你可要小心了。

No.1 完美主义

他看到卡片就想凑齐，他看到槽状物就想练满，他要全成就达成，他要全奖杯收集，他要入驻名人堂，他要全服务器第一，他没达成123 combo誓不罢休，他没得到S级评价从头再来。他不关心粮食与蔬菜，但他决不能承受能完美的不完美。

他是谁？他有可能就是你。有人说你游戏玩得真好，只有你自己才明白，这游戏玩得真累。同学，玩到这程度的话没准真是强迫症了，你得去检查下血清素含量了。健康游戏不妨遵行半糖主义，要留一点空隙，彼此才能呼吸，永远让你觉得意犹未尽，不好么？



（左上图）对搜刮狂而言，这一排的捡取提示简直是一种折磨。他们都是些宁肯当场喝掉也不让物体这么客观存在着的主儿



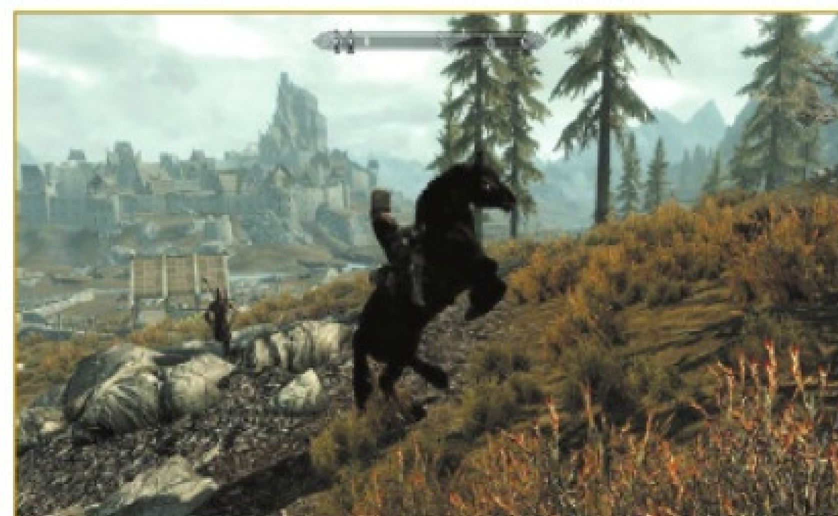
（左下图）看什么看，别说吃你几个烂倭瓜，老子在城里吃馆子都不问价



（右上图）人太善良了，还有个对话没法选择。没关系，还有二周目



（右中图）玩家就像清仓一样，将囤积的神兵利器全都招呼在关底大魔王上，比如拜月教主的下场就必然是隐蛊和酒神的狂轰滥炸



（右下图）借君驰沛艾，一战取云中，你会发现在“老滚5”中纵马丈量地球，哦不，奈尔（Nirn）是一种享受，但你要具体去某个地点就另当别论了，你有手绘地图没？

大众软件旬刊
2012年1月中 总第391期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治
朱飞 马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽
本期责编朱良杰
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年1月8日
定价人民币10.00元

今年我们玩什么



感恩节到圣诞节看起来十分漫长的假日一晃眼的\就过去了，GameStop的网店里变得冷冷清清，它们接受预订并且大致确定了发售日期的PC游戏只剩下了10款左右。游戏门户网站整理的发售表里要热闹一些，只是不能细看，那些发售日一栏只写着“2012”“2013”或是“TBA”的游戏，大概会陪着地球走向毁灭。那么有个很现实的问题：今年我们玩什么？

悲观者认为，我们很快会什么也玩不到。因为很明显，除非一款游戏实在无法简化成手柄操作，那么几乎不会再有PC独占游戏出现。至于全平台游戏，就要看发行商的善心了，如果按照一些销量网站的统计，一款PC版游戏在全球只能卖出几万套正版，凭什么就一定要出PC版呢？

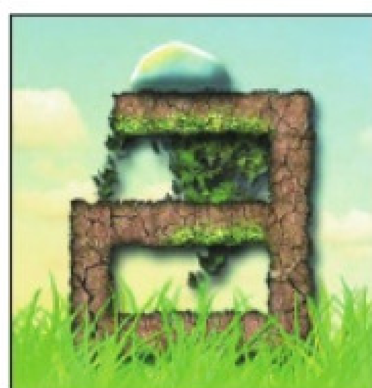
悲观者名叫Oracle，他刚入了神机，并且打算卖掉他快红了的三红机。

而我要乐观一些，我的理由是：这个庞大的产业拥有惯性，一切都不会很快结束。就像我们每年看到的枪枪枪戏码，尽管5年前我们就预言，玩家不满的情绪在积累，可直到现在它还是个吹不破的泡沫，而且越膨胀越大。也许很快，随着DICE随着GDC随着E3随着GC的开幕，新的游戏公布会源源不断而来，总会有激动人心的续集，总会有喜出望外的原创。不过，每到这个好游戏青黄不接的时候，我们忧心一下电脑游戏业的未来，似乎也不是什么坏事。

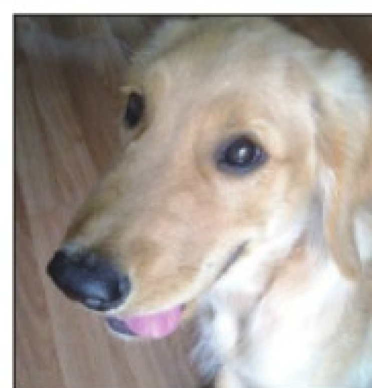
欢迎登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

梅林粉杖
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



挖洞结束的
蓝星
谁说挖洞结束了？随着《泰拉瑞亚》1.1版的更新，编辑部里重新兴起了推Boss的新高潮……



淡定围观推Boss的
浮云
我必须说蓝星老爷推得十分勇猛，美中不足的是在Boss疯狂反扑的时候错点了炉石……



淡定围观推Boss的
Oracle
美中不足的是蓝星老爷错点了炉石，但还没传走就被打死了，这下彻底说不清鸟……



只听见隔壁惨叫一声
落琪
我作证，蓝星老爷本想点了炉石在家恭候Boss的。从这期开始编辑部故事就正式被我承包啦。啊哈哈哈……

NEXT ISSUE

下期强档

黑暗领域Ⅱ

《暗黑领域Ⅱ》的多人部分“怪客联盟”（Vendetta）严格来讲属于合作模式，它很像《现代战争3》里的“特殊任务”（Spec Ops）与时下风行的幸存模式（Horde）的混合体。“怪客联盟”由合作剧情关卡（Campaign）和“杀戮名单”（Hit List）共同构成，其中剧情关卡顾名思义，主要是作为单人关卡的补完，交代了有关游戏背景故事的一些来龙去脉





邮发代号：082-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN